PC PLAYER

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent
www.powerplay.de www.pcplayer.de

11/2000 November
DM 9,90
ÖS 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,-
HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

C&C RIESENTEST ALARMSTUFE ROT 2

Ja, ist denn schon Weihnachten?

EXKLUSIV AUS DEN USA

★STAR TREK: AWAY TEAM
★STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
★RED FACTION

TEUFEL NOCHMAL

DIABLO 2 ADD-ON

Weck den Exorzisten in Dir

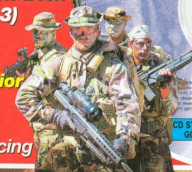
2 CDs 3 VOLLVERSIONEN:

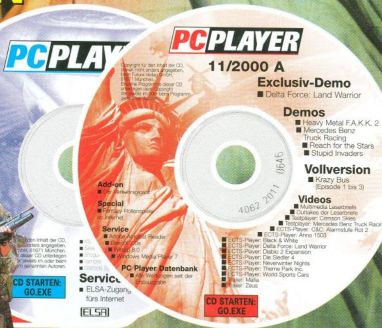
- Rätsel des Master Lu
- Verkehrsgigant: Mission Disk
- Krazy Bus (Episode 1-3)

DEMOS

EXKLUSIV

- Delta Force: Land Warrior
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Stupid Invaders
- Mercedes Benz Truck Racing







B 90862 E

KOMPLETTLÖSUNGEN
Heavy Metal F.A.K.K. 2
AoE 2: The Conquerors

TESTFÄHIG: Moon Project ▪ Crimson Skies ▪ Homeworld: Cataclysm ▪ Outforce ▪ Bundesliga Stars 2001 ▪ Cold Blood ▪ Sudden Strike ▪ Star Trek: New Worlds
VORZEIGBAR: Commandos 2 ▪ Patrizier 2 ▪ Sacrifice ▪ Fallout Tactics ▪ Mafia

RÜCKKEHR

Willkommen zurück! Freudig verkündet die PC-Player-Redaktion einen prominenten Neuzugang. Das heißt »neu« ist im Grunde genommen ein ziemlich irreführendes Wort, denn schließlich ist Heinrich Lenhardt einer der Gründungsväter dieses Magazins. Darüber hinaus schulterte der erfahrene Spieleprofi lange Jahre lang das Joch des Chefredakteurs der PC Player, bis ihn der grausame bayerische Winter vor rund zwei Jahren ins kalifornische Exil trieb. Pech von gestern, doppeltes Glück von heute: Denn zufällig wohnt der Auswanderer nicht weit entfernt vom Stammsitz unseres amerikanischen Schwestermagazins PC Gamer. Und so darf der ausgewiesene Sportspielfanatiker nun einen olympiareifen Berufs-Spagat für uns einüben: Zum einen wird er als Verbindungsoffizier zur PC Gamer dafür Sorge tragen, dass wir stets mit taufrischen Artikeln des gutinformierten US-Magazins beliefert werden, zum anderen wird er seine vorzüglichen Kontakte zur amerikanischen Spieleindustrie dafür nutzen, uns mit exklusiven und brandaktuellen Vor-Ort-Berichten zu beglücken. Und bevor wir es vergessen: Seine legendäre Nörgelkolumne »Lenhardt lästert« haben wir bei der Gelegenheit auch gleich wieder reaktiviert (siehe Seite 28).

»Ein olympiareifer Berufs-Spagat.«

Aufmerksame Beobachter haben zudem vielleicht schon erkannt, dass dieses Mal gleich zwei Webadressen auf unserem Cover prangen. Grund: Die allseits beliebte Homepage der PC Player www.pcplayer.de zieht um, und zwar unter das Dach unserer Mutterpage www.powerplay.de. Gewollter Nebeneffekt: Unser Online-Team wurde dadurch personell erheblich verstärkt und so können wir Sie künftig mit noch mehr aktuellen Informationen verwöhnen. Aber bevor wir jetzt nur noch in Internas schwelgen, wünschen wir Ihnen lieber viel Spaß beim Schmökern in dieser Ausgabe. Den werden insbesondere alle Star-Trek-Fans und Echtzeit-Strategen haben, denn selten zuvor versammelten sich so viele Abkömmlinge dieser beiden Spielarten in einer einzigen PC Player.


Heinrich Lenhardt

Herzlichst Ihr PC-Player-Team

Vorn (v.l.n.r.): Manfred Duy, Steffi Kußeler, Jochen Rist, Angela Fischer, Damian Knaus.
Hinten (v.l.n.r.): Stefan Seidel, Luc Martin, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Martin Schnelle, Henrik Fisch, Joe Nettelbeck.

C&C: ALARMSTUFE ROT 2



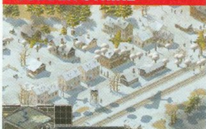
Es geschehen noch Zeichen und Wunder: C&C: Alarmstufe Rot 2 kam kurzfristig als Testversion in die Redaktion. Lesen Sie, was besser als bei C&C 3 ist. 100

DIABLO 2 ADD-ON



Frisch von der ECTS: Das Diablo 2 Expansion Set verspricht viel Freude für Diablo-Fans. Das passenden Video ist auf der CD A, alle Neuheiten verraten wir Ihnen auf Seite 36

SUDDEN STRIKE



Das momentan wohl gefragteste Echtzeit-Strategiespiel ist Sudden Strike. Unsere Redaktionsstrategen klären im Detail, ob die Vorschusslorbeeren gerechtfertigt waren. Seite 126

3 VOLLVERSIONEN!



- Das Rätsel des Master Lu
- Verkehrsgigant Add-on
- Krazy Bus



PCPLAYER

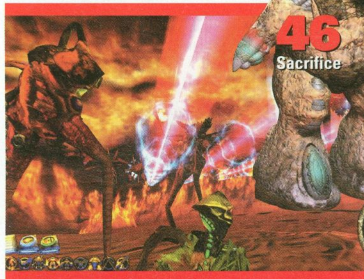
PC Player gehört zur internationalen **PC-Gamer**-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

PC GAMER

DEUTSCHLAND · USA · ENGLAND · FRANKREICH · ITALIEN · HOLLAND · POLEN

PC PLAYER

INHALT



46 Sacrifice



38 Commandos 2



36 Diablo 2 Add-on

Titelstory 100



C&C: Alarmstufe Rot 2

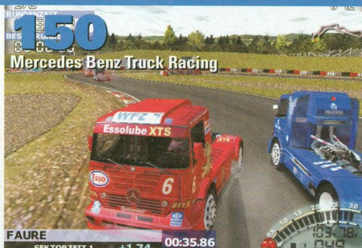
NEWS

PREVIEWS

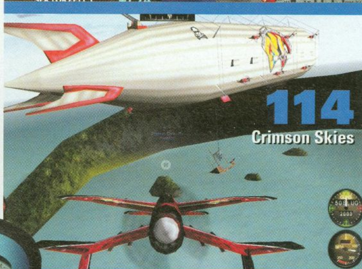
RUBRIKEN



SPIELETESTS



150
Mercedes Benz Truck Racing


114
Crimson Skies

HARDWARE



206


126
Sudden Strike

SPECIALS

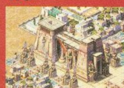


PLAYER'S GUIDE

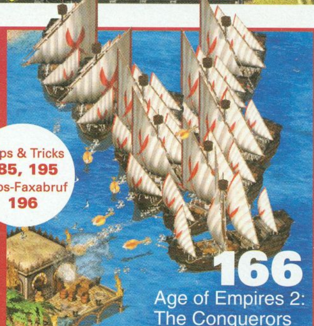

Heavy Metal F.A.K.K. 2 178


Das Rätsel des Master Lu 188

Tipps & Tricks 185, 195
Tipps-Faxabruf 196


Kleopatra: Königin des Nils 186


Cultures 192


166
Age of Empires 2: The Conquerors

furcht.
ho
grauen.

CAPCOM



www.eidos.com



PC PLAYER

CD INHALT

Neben sechs hochklassigen Demoversionen warten diesen Monat sage und schreibe 15 Videos auf Sie. Dazu gibt's wie immer jede Menge Extras.

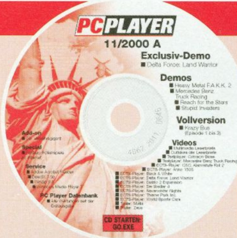
CD A

Demos:
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Top-Demo: Delta Force - Land Warrior
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Mercedes Benz Truck Racing
Reach for the Stars
Stupid Invaders

Vollversion
(befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\KB\)
Krazy Bus (Episode 1 bis 3)

Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Testplayer: Crimson Skies
Testplayer: Mercedes Benz Truck Racing
ECTS-Player: Alarmstufe Rot 2
ECTS-Player: Anno 1503
ECTS-Player: Black & White
ECTS-Player: Delta Force - Land Warrior
ECTS-Player: Diablo 2 Expansion-Set
ECTS-Player: Die Siedler 4
ECTS-Player: Neverwinter Nights
ECTS-Player: Theme Park Inc.
ECTS-Player: World Sports Cars
Trailer: Mafia
Trailer: Zeus

Add-on
(befindet sich im Verzeichnis \ADD-ON\)
Der Verkehrsgigant



Servicedateien
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Adobe Acrobat Reader
DirectX 7.0a
Winzip 8.0
Windows Media Player 7.0

Special
(befindet sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Fantasy-Rollenspiele im Internet

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)

CD B

Vollversion
(befindet sich im Hauptverzeichnis)
Das Rätsel des Master Lu

Demo
(befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Sudden Strike

Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Age of Empires 2 v2.0a
Dark Reign 2 v1.1
Diablo 2 v1.03
Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02
Icewind Dale v1.06
KISS Psycho Circus v1.1
Seven Kingdoms 2 v1.20
Shogun – Total War v1.11
Vampire: Die Maskerade v1.1
Warlords Battlecry v1.01

Service
(befindet sich im Verzeichnis \ELSA\)
ELSA Zugangssoftware



CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

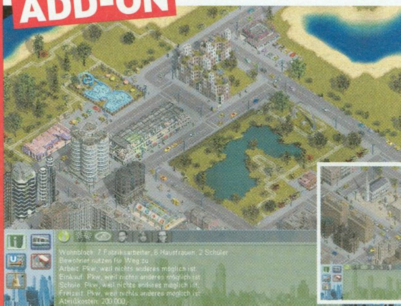
Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 11/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

SPECIAL DES MONATS — CD A

VERKEHRSGIGANT

ADD-ON



Für Zusatz-CDs werden Spieler normalerweise im Laden zusätzlich zur Kasse gebeten. Das nagelneue Add-on zum Bus- und Bahnmanager »Der Verkehrsgigant« hingegen finden Sie kostenlos auf unserer Heft-CD. Eine Kampagne mit 15 neuen Karten lädt zum Schienenverlegen und Linienplanen ein. Für Abwechslung sorgt ein neues Grafikset, das sich am Vorbild amerikanischer Städte orientiert. Um in den Genuss der neuen Missionen zu kommen, müssen Sie aber im Besitz des Hauptprogramms sein. Übrigens wird nach der Installation der Verkehrsgigant auf die aktuelle Version gepatcht.

Die Demo läuft – im Gegensatz zur Vollversion – natürlich auch ohne das Hauptprogramm.

GENRE: Wirtschaftssimulation **HERSTELLER:** JoWood Productions/Infogrames **ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 40 MByte; auf CD A

VOLLVERSION

CD B

DAS RÄTSEL DES MASTER LU



Buddhistisch: In diesem Himalaja-Tempel wird Ripley den »Weg der Erleuchtung« finden.



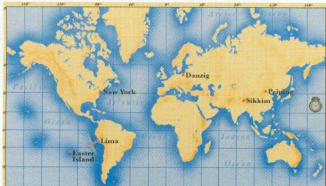
Heimliche Hommage an Alice im Wunderland? Bei diesem bizarren Schloss steht alles im Zeichen des Pik-Ass.

Vielleicht ist Ihnen auch unangenehm aufgefallen, dass seit »The Longest Journey« kein ordentliches 2D-Adventure mehr erschienen ist.

Auch angekündigte Hoffnungsträger wie »Stupid Invaders« oder »Escape from Monkey Island« frönen der problematischen dritten Dimension. Gut also, dass es die PC-Player-Vollversionen gibt.

In »Das Rätsel des Master Lu« (kurz: RML) dürfen Sie sich in die Rolle von Robert Ripley versetzen. Dieser erinnert nicht ganz zufällig und angenehm an Indiana Jones. Doch im Gegensatz zum erfundenen Vorbild basiert dieser Held auf der realen Gestalt des amerikanischen Hobby-Archäologen und Kuriositätensammlers Ripley, dessen Fundstücke und Anekdoten heute eine eigene Museumskette füllen.

Als Ripley bereisen Sie in klassischer Adventure-Manier die halbe Welt, immer auf der Suche nach dem magischen Siegel des chinesischen Kaisers. Per Linksklick lässt sich der Held durch die Räume steuern, an interessanten Orten verwandelt sich der Cursor automatisch, um eine passende Aktion (sprechen, benutzen, untersuchen, und so weiter) vorzuschlagen. Zusätzliche Handlungen wählen Sie über Icons an. Aufgenommene Objekte können Sie im Truhen-Symbol deponieren, welches Ihr Inventar darstellt. Gegenstände darin werden ebenfalls über die Icons manipuliert. Ein praktisches Tagebuch, welches automatisch wichtige Informationen aufzeichnet, befindet sich von Anfang an in der Truhe. Die Hand rechts unten öffnet schließlich das Menü zum Laden und Speichern des Spielstands.



In 60 Mausklicks um die Welt: Die Suche nach dem Kaisersiegel führt Sie an die unterschiedlichsten Schauplätze.

Nach der Installation des Spiels müssen Sie Ihre Soundkarte angeben. Meistens findet das Programm nach Eingabe einer kompatiblen Karte die richtigen Einstellungen von selbst, manchmal müssen Sie zuvor aber die Standardeinstellungen Ihrer Karte in deren Dokumentation nachlesen und zur späteren Abänderung die Datei SETUP.EXE im Installationsverzeichnis starten. Das Spiel selbst starten Sie über die Datei MASTERLU.BAT im Installationsverzeichnis.

Falls es bei der Installation Schwierigkeiten gibt, sollten Sie den Patch im Verzeichnis \UPDATE\ der CD verwenden. Wenn dennoch Probleme auftreten, könnte dies an fehlenden oder falsch konfigurierten DOS-Treibern Ihrer Soundkarte liegen. Technische Hilfestellung bietet für all diese Fälle auch die Eidos-Hotline unter der Nummer 0190-771888 an (2,42 Mark pro Minute). **(luc)**

DIE WICHTIGSTEN TASTATURBEFEHLE

SPACE	Geh-Animation abkürzen
T	Gegenstand aufnehmen
U	Benutzen
L	Betrachten
ESC	Spielmenü
ALT + Q	Beendet das Spiel
F2	Spielstand sichern
F3	Spielstand laden

GENRE: Adventure **HERSTELLER:** Eidos Interactive, 1996
ERFORDERT: 486 DX/33, 8 MByte RAM, DOS 5.x, 6.x oder Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 20 MByte, auf CD-B

FREELOADER.COM

Spiele umsonst im Internet? Nein, wir haben nicht zu toll am Riechfläschchen geschnüffelt. So etwas gibt es wirklich.

Warum sollten Sie sich das Spiel »Hidden & Dangerous« im Laden kaufen? Es steht doch zum kostenlosen Download im Internet zur Verfügung.

Was wie ein Aprilscherz klingt, ist mit der Eröffnung der Internetseite www.freeloader.com Realität geworden. Ekstase, Begeisterung! Bevor Sie jetzt aber Ihrem alten Softwarehändler Fratzen schneiden oder ihn als überteuerten Preistreiber verhöhnen, lesen Sie erst einmal in Ruhe weiter.

Sieht so das Spielebesorg-Konzept der Zukunft aus? Auf www.freeeloader.com können Sie sich quasi umsonst Spiele herunterladen.

Die Macht der Werbung

Die Seite www.freeloader.com ging am 31. Mai 2000 zum ersten Mal online. Besitzer ist der englische Online-Publisher Pure Entertainment (siehe auch unter www.pureentertainment.com), der mit dieser Seite seine Aktivitäten kanalisiert. Wie sieht das Konzept aus? Freeloader finanziert sich, wie so vieles heutzutage, ausschließlich über Werbung. Wenn Sie die Seite zum ersten Mal besuchen,



Hier eines der Büros, in dem die hauseigenen Spiele entwickelt werden.



Freeloader expandiert stark: Am 9. Oktober erfolgt ein Launch in drei Ländern gleichzeitig.

müssen Sie sich zunächst als Freeloader-Fan registrieren. Zwingend angeben müssen Sie dabei nur Ihren Namen, ein Codewort, Ihr Alter und Ihr Geschlecht, Ihr Heimatland sowie eine E-Mail-Adresse. Nach deren Überprüfung erhalten Sie 500 so genannte Credits – eine Währungseinheit wie in einem Science-Fiction-Film – und können diese dafür verwenden, Spiele herunterzuladen.

Jedes Spiel ist, damit der Download nicht zu lange dauert, in etliche Episoden zerlegt worden. Und je nach Spiel zahlen Sie einen unterschiedlich großen Credit-Betrag. Eine Episode von Hidden & Dangerous etwa, dem 3D-Söldner-Shooter, kostet 25 Credits. Es gibt im Moment allerdings 23 Episoden, so dass Sie allein für dieses Spiel 575 Credits benötigen. Den Fehlbetrag erhalten Sie, indem Sie tüchtig auf den Werbebannern, die überall auf der Seite angebracht sind, herumklicken. Dadurch werden Sie automatisch mit der dazugehörenden Internetseite verbunden. Die Sinnverwandtschaft zu Computerspielen ist dort beträchtlich. Sie finden Links zu Virgin, zu verschiedenen Software-Herstellern oder zur CD-Testseite www.dotmusik.co.uk. Mit jedem dieser Besuche oder auch mit jedem erneuten Betreten von www.freeloder.com erhöht sich Ihr Guthaben wieder. Doch es dauert erheblich länger, wieder 500 Credits anzusammeln, als Sie auszugeben.

Große Pläne

Natürlich bringt es einer englischen Seite wenig, wenn Sie von deutschen Lesern besucht wird, die schlecht Englisch können. Ab dem 9. Oktober werden deutsche Besucher daher automatisch zu einer deutschen Domain umgeleitet, auf der dann einheimische Werbebanner zu finden sind. Gleiches gilt für Frankreich und die Vereinigten Staaten, für die ebenfalls separate Varianten entwickelt werden.

Außerdem sieht man sich nicht als reine Werbeverbindungs-Seite. Unter der Rubrik Lowdown werden feste Rubriken angeboten, die zum Teil ganz interessant, zum Teil haarsträubend sind. In die Sparte »Interessant« fallen zum Beispiel Interviews mit verschiedenen Entwicklern, wobei nicht nur absolute Prominenz wie Peter Molyneux, sondern auch unbekannte Programmierer wie einer der Arcatera-Schöpfer, Jean-Bernard Jacon, zu ihren Plänen befragt werden. Sehr beliebt ist der Bereich »Girl Gamer«, in dem Frauen, die es in der Computerspielbranche zu etwas gebracht haben oder die es noch zu etwas bringen wollen, provokante Fragen vorgelegt werden. Spitzen wie »Warum wird die Branche von Männern dominiert?« oder »Machst Du in einem Shooter lieber einen männlichen oder

Freeloader bietet nicht nur Spiele an: Gespräche mit Prominenten (hier Peter Molyneux) dürfen nicht fehlen.

Durch Fragen während der Ladesequenzen schaffen sich die Annoncengeber ihren gläsernen Kunden.

Feste Kolumne: Interviews mit Branchenfrauen.

Spieletests gibt es auch. Hier wird der KISS-Shooter abgekanzelt (2 von 5 Sternen).

Die Werbeträger von Freeloader haben fast alle mit Musik oder Kinofilmen zu tun.

Das Spiel »Halcyon Sun«, ein Weltraumshooter im Sinne von »Wing Commander«, wird extra für Freeloader entwickelt.

einen weiblichen Gegner platt?« erbringen oft genug interessante Antworten.

In den Bereich »Erschreckend« gehören die hauseigenen Spiele-Tests, deren Wertungen von großer Willkür geprägt sind. »Deus Ex« zum Beispiel erhält mit der Begründung, es würde nichts Neues bieten, zwei von fünf Sternen, während der »Wing Commander«-Klon »Starlancer« davon unbeeindruckt vier Sterne bekommt. Aber egal – Hauptsache, Sie erhalten wieder ein paar Credits und können sich damit noch weitere Spiele herunterladen. Eine Konkurrenz zu Online-Testmagazinen wird Freeloader so schnell nicht werden.

Für wen gemacht?

Gerade für Studenten, die sich meist über die Uni umsonst ins Internet einloggen, und die eh einen knappen Geldbeutel haben, ist Freeloader die optimale Seite. Die meisten Spiele sind keine Kracher, aber allemal nette Unterhaltung. Durch den Trick mit der Zerlegung in einzelne Episoden können Sie die meisten Spiele zudem erst antesten, indem Sie sich nur die ersten, unbedingt benötigten Level herunterladen. Erst wenn Ihnen das Spiel gefällt, opfern Sie Credits für die übrigen Episoden. Und bei Nichtgefallen können Sie Ihren Vorrat für andere Programme aufsparen.

Ob www.freeloader.com tatsächlich ein großer, kommerzieller Erfolg wird, steht noch in den Sternen. Ein mutiger Versuch, die Freiheit des Internets zu nutzen, ist es auf jeden Fall. **(uh)**



Geschäftsführer Harry Holmwood: Freeloaderfan.

KRAZY BUS

CD A

Diesen Monat als Goodie auf unserer CD: Das Spiel »Krazy Bus«, frisch heruntergeladen von www.freeloader.com. In dieser Tetris-Variante steuern Sie einen Bus mit einer Besatzung aus verschiedenfarbigen Kartoffelgnomen und versuchen gleichfarbige Gnome abzuschießen. Beachten Sie bitte, dass Sie die Episoden zwei und drei nach dem Entpacken gesondert installieren müssen.



GENRE: Denkspiel **HERSTELLER:** Eigenentwicklung **ERFORDERT:** Pentium/90, 16 MByte RAM **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 5 MByte; auf CD A

FREI WIE EIN FREELOADER

Freeloader.com steckt noch in den Anfängen. Dennoch ist die Liste der bereits verfügbaren Spiele einen Blick wert.

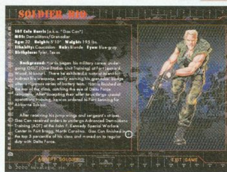
Erhältlich sind: 4-in-a-line, Aztec Raider, Backgammon, Beneath a Steel Sky, Blastian, Bridge, Chess, Chinese Chess, Clickomania!, Demon Draughts, Friendly Beans, Go, Gomoku, Grand Theft Auto, Hidden & Dangerous, Invaders, Jimmy White's 2: Cueball, Krazy Bus, Moon Defender, Rat Attack, Renju, Reversi, Soccémon, Sonic Rush Racers, Spec Ops, Think-X, Three Lions, Thrust, Twist 'n' Turn.

NEW YORK NEW YORK

Westwood™
STUDIOS



CD A



EXKLUSIVE TOP-DEMO

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Besuchen Sie die Pyramiden in der Rolle von Unteroffizier Cole Harris, einem 100 Kilo schweren US-Marine. Terroristen treiben sich zwischen den altehrwürdigen Bauten herum und müssen beseitigt werden. Mit Kampfmesser, Pistole, Gewehr und Granatwerfer ausgerüstet, sollte Ihnen der Altertumsschutz keine Probleme bereiten. Im Vergleich zu den Vorgängern ist vor allem die Grafik-Engine bemerkenswert: keine Voxel mehr, sondern die üblichen Polygone. Der typische Delta-Force-Weitblick hat darunter ein wenig gelitten, ansonst sieht es aber schöner aus als früher.

GENRE: Action **HERSTELLER:** Novalogic **ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 40 MByte; auf CD A.

SUDDEN STRIKE

CD B



Der zweite Weltkrieg war kein Zuckerschlecken – wird Ihnen in dieser recht schwierigen Demo sofort klar. Mit einem kleinen Trupp Infanteristen müssen Sie drei gegnerische Offiziere zur Strecke bringen. Gehen Sie überlegt vor und nutzen Sie das Gelände. Wer blind vorwärts stürmt, wird keinen Blumentopf, geschweige denn die Mission gewinnen. Ein Multiplayer-Spiel zu zweit ist auch möglich, Sie wählen dann zwischen Deutschen, Amerikanern oder Russen.

GENRE: Echtzeit-Strategie **HERSTELLER:** Fireglow/CDV **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 68 MByte; auf CD B

CD A

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Julie, die neue Computerspiele-Powerfrau, lädt zu einem kurzen Besuch auf ihrem Heimatplaneten Eden ein. Besichtigen Sie ihr Anwesen, reden Sie mit der Bevölkerung, trainieren Sie ein wenig mit ihr. »Heavy Metal F.A.K.K. 2« ist eine Kombination aus Schwertkampf und 3D-Shooter. Als Basis dient die »Quake 3«-Engine, die allerdings erheblich verändert wurde, um Sumpflandschaften und alle möglichen Monster darstellen zu können.

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Ritual Entertainment/Take 2 **ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 75 MByte; auf CD A.

CD A

REACH FOR THE STARS

Diese Demo besitzt ein umfangreiches Tutorial, durch das Sie sich unbedingt durcharbeiten sollten, denn das Programm ist komplex. Sie haben die Aufgabe, die Produktionsmöglichkeiten der Erde zu perfektionieren. Danach geht es an die Erforschung des Weltraums. Das Spiel verströmt den Charme einer Tabellenkalkulation, ist aber vermutlich genau das Richtige für »Master of Orion«-Fans, die es gewohnt sind, sich wochenlang in eine Aufgabe zu verbeißen.

GENRE: Runden-Strategie **HERSTELLER:** SSI/Mattel Interactive **ERFORDERT:** Pentium/200, 64 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 91 MByte; auf CD A.

STUPID INVADERS

CD A



Die fünf namensgebenden Außerirdischen dieser Cartoonwelt haben ziemliche Probleme – werden sie doch vom Bolok gejagt, einem Kopfgeldjäger der ganz gewissenlosen Sorte. Warum er sie jagt, soll Ihnen erst mal egal sein – achten Sie lieber auf die Grafik und den Humor. Hier werden Störche in die Luft gesprengt, Hühnchen zur Explosion gebracht und elektrische Stühle bedient, dass es die reinste Freude ist. Jetzt muss nur noch das Rätseldesign gut werden.

GENRE: Adventure **HERSTELLER:** Xilam/Ubi Soft **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 155 MByte; auf CD A.

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Auf dieser hochwertigen Demo finden Sie eine der elf Rennstrecken des Hauptprogramms: Die anspruchsvolle Zoldernstrecke in Belgien. Worum geht's eigentlich? Um Lkw-Rennen. Stellen Sie sich auf ein schwerfälliges Fahrverhalten ein und darauf, oft die Bremse zu nutzen – nur mit Vollgas kommt man in dieser Simulation nicht weit. Zum Ausgleich dürfen Sie öfters mit den Gegnern zusammenrumpeln. Apropos: Die Höchstgeschwindigkeit liegt nur bei etwa 160 Stundenkilometer, für einen Lkw ist das aber verflixt schnell.

GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Synetic/THQ **ERFORDERT:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 60 MByte; auf CD A.

CD A



PC PLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 10/2000



Heft-Highlights
Preview: Zeus
Preview: Anno 1503
Preview: Escape from Monkey Island
Special: Diablo 2 Mehrspielerreport
Special: Spieleverpackungen
Im Test: Heavy Metal F.A.K.K. 2
Im Test: Moorhuhn 2
Im Test: Star Trek Voyager: Elite Force
Hardware: Windows ME
Hardware: Komplettsysteme oder Komponenten
Player's Guide: Icewind Dale
Player's Guide: Deus Ex
CD-Highlights
Preview-Player: Zeus
Preview-Player: Baldur's Gate 2
Demo: Age of Empires 2 – The Conquerors
Vollversion: Bundesliga Manager 98 Gold

PC PLAYER 9/2000



Heft-Highlights
Preview: C&C Alarmstufe Rot
Preview: Escape from Monkey Island
Special: PC gegen Konsolen
Special: Firmenhistorie Infogrames
Beileger: Battle Isle – Der Andosia Konflikt
Im Test: Grand Prix 3
Im Test: Icewind Dale
Im Test: KISS: Psycho Circus
Hardware: Grafikkarten übertakten
Hardware: GeForce 2 MX
Player's Guide: Diablo 2
Player's Guide: Vampire - The Masquerade Redemption
CD-Highlights
Preview-Player: Stupid Invaders
Preview-Player: Halo

PC PLAYER 8/2000



Heft-Highlights
Preview: Grand Prix 3
Preview: Z 2
Special: Online-Spiele
Special: Firmenhistorie 3DO
Nachspiel: Anstoss 3
Im Test: Deus Ex
Im Test: Diablo 2
Im Test: Ground Control
Im Test: Vampire: Die Maskerade – Redemption
Hardware: Die besten Lenkräder
Hardware: Grafikkarten im Vergleich
Player's Guide: Diablo 2
CD-Highlights
Special-Video: Baldur's Gate 2
Special-Video: Escape from Monkey Island
Special-Video: Star Wars EP1 – Obi Wan
Preview-Player: Icewind Dale
Preview-Player: Mech Commander 2

ADRESSE
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Den Großteil davon finden Sie wie immer im Menü »Videos«, ein paar zusätzliche aber (aus Platzgründen) unter »Service«.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.



PC PLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe finden 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.



Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehenden Adresse.



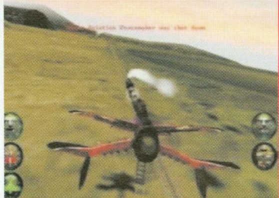
Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München

VIDEO DES MONATS — CD A

CRIMSON SKIES



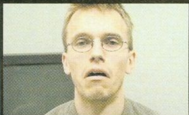
Martin Schnelle nimmt Sie mit auf einen Ausflug in die alternative Geschichtsschreibung. Dort schwirren in den von Bürgerkriegen zerrütteten USA der 30er Jahre phantastische Propellerflieger um waffenstarrende Schlachtzeppeline herum. Beeindruckende Grafik und actionlastiges Gameplay laden zum Verweilen ein.



GENRE: Simulation **HERSTELLER:** Zipper Interactive/Microsoft **INTERNET:** www.crimsonskies.com

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Die ganze Wahrheit über die berühmt-berüchtigten Multimedia-Leserbriefe. Ein Blick hinter die Kulissen der Kult-Serie zeigt die Stars erstmals, wie sie wirklich sind. In intimen Interviews verraten die bekannten Schauspieler exklusiv pikante Details über die Produktion der Leserbriefe.



LETZTE MELDUNGEN

SOLIDES SCHWER-METALL


Schleicherei in Perfektion: Snake kann sich zwar mit den Wachen anlegen, sollte ihnen aber möglichst aus dem Weg gehen.

Auf der PlayStation schon lange Kult, kommt Konamis **Metal Gear Solid** nun auch für den PC von Microsoft. In der Rolle des Elite-Einzelkämpfers Solid Snake versuchen Sie, den Einsatz des »Metal Gears« zu verhindern. Das ist eine Art auf Beinen gehender Panzer, der mit nuklearen Waffen ausgerüstet ist und daher ganze Landstriche verwüsten kann. Das allein wäre schon schlimm genug, doch eine internationale Terrororganisation hat das Ding unter ihre Kontrolle bekommen.

Wer nun glaubt, Snake würde in bekannter Rambo-Manier als Ein-Mann-Armee mit der Brut aufräumen, irrt sich gewaltig. Stattdessen schleicht sich Snake überall ein, wird er gesehen, muss er sich sofort wieder verstecken. Kann er sich eine Minute lang verbergen, lässt die Aufmerksamkeit der Wachen nach. Sie sehen schon, das ganze ähnelt eher »Thief« als einem x-beliebigen 3D-Shooter. Die Schleicherei soll noch vor Weihnachten in die Geschäfte kommen. **(mash)**


Gut, dass diese Wache schlicht und ergreifend pennt. Trotzdem sollten Sie auf die Kameras achten.

KURZ NOTIERT

- Ab sofort werden alle neuen Produkte der Firma **LucasArts** von Electronic Arts vertrieben.
- **Black & White** verschiebt sich, anders als in der Release-Liste steht, auf Februar 2001.
- Nival Interactive (»Rage of Mages«, »Evil Islands«) arbeitet am Runden-Strategie-Titel **Etherlords**.
- Unter **www.deusex.com** bietet Eidos ein Deus Ex-Tool zum Gratis-Download an. Mit dem können Sie Originalmissionen verändern und neue Level entwerfen.
- Entwickler Evolution Games werkelt am Action-Adventure **Europa** und am Abenteuer **Spotswood and Eric**.
- **Simon the Sorcerer 3D** kommt doch noch im Oktober in die Läden!

Gewinner!

Das Preisausschreiben aus dem »Battle Isle«-Beileger in Ausgabe 9/2000 ist aufgelöst:

1. Preis: Ein »Battle Isle – Der Andosia Konflikt« inklusive Fan-Überraschungspaket geht an:
- Denis Urbansky, Siegen

2. - 11. Preis: Je eine »Battle Isle«-Platinum-Edition (»Battle Isle 1 – 3« sowie »Incubation« inklusive aller Mission-Packs) bekommen:

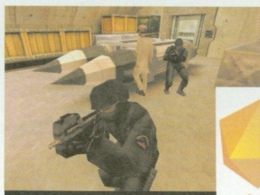
- Patrick Berchten, CH-Kloten
- Jakob Frost, Frieberg
- Gerald Käfinger, A-Innsbruck
- Sebastian Keck, Amberg
- Dieter Kleck, Calw
- Sebastian Klumb, Gau-Algesheim
- Frank Moosburger, Msg-Magoldsheim
- Hannes Nierath, Lichtenhagen/Elmenhorst
- Rainer Opfermann, Heiligenstadt
- Usiel Riedl, Stuttgart

Wer ist der beste Counter-Striker?



Unsere Schwester-Web-Seite **www.powerplay.de** veranstaltet zusammen mit Deutschlands populärstem LAN-Party-Ausrichter »Netzstatt« ein Counter-Strike-Turnier. Die Vorrunden finden Mitte November in Internet-Cafés in ganz Deutschland statt – die genauen Daten entnehmen Sie bitte **www.powerplay.de**.

Die 32 besten 4-Mann-Teams treten dann am 2. Dezember im Rahmen einer Netzstatt-LAN-Party gegeneinander an. Wer Lust hat, an diesem größten deutschen Counter-Strike-Turnier teilzunehmen, schaut im Netz nach unter **ww.powerplay.de.**


Es kann nur ein Gewinner-Team geben!

NETZ STATT
from dusk till dawn

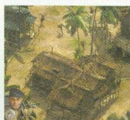
DIABLO 2 ADD-ON



■ Blizzard arbeitet außer an »WarCraft 3« auch an einem »Diablo 2 Add-on«. Alle neuen Infos auf

Seite 36

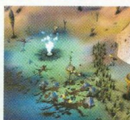
COMMANDOS 2



■ In Spanien haben wir die Entwickler bei Pyro Studios zu ihrem neuen Taktik-Spiel ausgequetscht.

Seite 38

SACRIFICE



■ Strategie mit Opfer-bereiten Seelen – Infos aus den USA lesen Sie auf

Seite 46

SCHATTENMÄCHTE

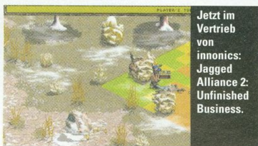




15 neue Missionen in der Zusatz-CD zur Echtzeit-Strategie Ground Control.

High Voltage arbeitet momentan an der Missions-CD **Ground Control: Dark Conspiracy**. Hier wird die Story um Sarah Parker fortgeführt, die gegen den »Order of New Dawn« kämpft. 15 Missionen in neuem Terrain und ein taufrischer, dritter Gegner wollen bezwungen werden, zusätzliche Waffen und Einheiten finden Sie ebenfalls.

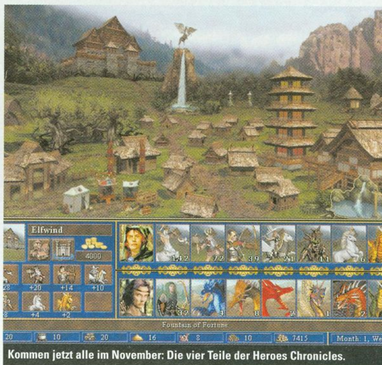
Unfinished Business kommt!



Jetzt im Vertrieb von innonics: Jagged Alliance 2: Unfinished Business.

Gute Nachrichten für alle »Jagged Alliance«-Fans: Die allein lauffähige Missions-CD **Jagged Alliance 2: Unfinished Business** kommt doch noch in die Geschäfte. Der deutsche Vertrieb innonics sicherte sich für das Taktik-Spiel aus dem Hause Sir Tech die Vertriebsrechte für ganz Europa. Das Programm soll bereits Ende Oktober im Handel sein.

Chronische Verspätung



Kommen jetzt alle im November: Die vier Teile der Heroes Chronicles.

Die vier Mini-Ableger **Heroes Chronicles** kommen nun alle im November in die Geschäfte. Hinter den Namen »Clash of Dragons«, »Conquest of the Underworld«, Master of the Elements« und »Warlords of the Wasteland« verbergen sich abgespeckte Versionen von »Heroes of Might & Magic 3«, die zu einem günstigen Preis veröffentlicht werden sollen.

UNTOTE MIT BISS



Unsere Heldin ist gut bewaffnet – sowohl mit natürlichen wie technologischen Waffen.

Mit »Tachyon – The Fringe« hat Novalogic schon eindrucksvoll bewiesen, dass die kalifornischen Programmierer nicht nur militärische Actionspiele machen können. Das Action-Genre verlassen sie zwar auch diesmal nicht, doch der Hintergrund von **Necrocide: The Dead must die** ist ein völlig anderer. Basierend auf der neuen »Delta Force: Land Warrior«-Engine kommt Mitte nächsten Jahres ein 3D-Shooter, in dem Sie eine Vampirin spielen. Horden von Untoten, Necromancern, Werwölfe und Höllenhunde drohen die Erde zu überfluten. Dem steht die Heldin bis an die Zähne bewaffnet gegenüber – und da die Geschichte in der Jetztzeit angesiedelt ist, benutzt sie auch automatische Waffen. Freunde des »Blade«- und »Vampire«-Szenarios dürfen sich also auf eine spannende Monsterhatz mit einem ambivalenten Hauptcharakter freuen.

KOMMENTAR



Thomas Werner

Es wurde schon oft beklagt, dass deutsche Entwickler international nicht wettbewerbsfähig sind. Doch während französische Firmen mangelndes Entwicklerpotenzial einfach durch den geschickten Aufkauf interessanter Unternehmen ausgleichen, schnarchen deutsche Konzerne weiter. Ubi Soft schnappte sich gerade Red Storm, Infogrames hat deutsche und österreichische Entwickler unter Vertrag, kaufte GT ein und buhlt um Eidos Interactive. Der große französische Konzern

»Träumt weiter, Bertelsmänner.«

Vivendi hat in seinem Gemischtwarenangebot auch wie selbstverständlich Havas Interactive (Sierra, Blizzard). Wo sind da die deutschen Medien-Giganten wie Bertelsmann? Doch halt: Schon Anfang der 80er Jahre war Bertelsmann tatsächlich im Computerspiele-Geschäft aktiv, verabschiedete sich jedoch aus dem Zukunftsbereich just zu dem Zeitpunkt, als es spannend wurde. Stattdessen pflegt man jetzt den angestaubten Buchclub und überlässt den hiesigen Markt kampflos der internationalen Konkurrenz – immerhin den Zweitgrößten er Welt! Träumt weiter, Ihr Bertelsmänner und Co.!

KOMMENTAR



Joe Nettelbeck

Oh, mein Gott! Nicht schon wieder eine von diesen dreisten Aufforderungen, sich registrieren zu lassen! Kennen Sie diesen Stoßseufzer? Vermutlich schon. Ich jedenfalls habe mich oft darüber geärgert und mir ebenso oft vorgenommen, bei Gelegenheit mal einen Kommentar zum Thema zu verfassen. Zunächst einmal: Ich verstehe ja, dass die Hersteller gern Informationen über ihre Kunden hätten, aber wenn die Wahrheit dann so ausschaut, dass sich alle Versprechungen als heiße Luft herausstellen und nie ein Registrierter je wieder von der betreffenden Firma hört, dann brauchen sich die Herren auch nicht zu wundern, wenn das Publikumsinteresse rasant gegen

»Ja, ich will!!! «

Null tendiert. Anstatt den Leuten etwas zu bieten, probieren es viele Marketing-strategen lieber mit Impertinenz. Da poppt das Registrierungsfenster zum Beispiel jede Woche wieder auf und die einzige Möglichkeit, es zu stoppen, besteht in einer glatten Lüge. Ich muss nämlich den Button anzuklicken, auf dem zu lesen ist: »Ich bin bereits registriert.« Wieder andere verlangen von mir, einen Zahlencode einzutippen, um der Erfassung zu entgehen, oder sie sägen mit drei, vier hintereinandergeschalteten Fenstern an meinen Nerven: Wollen Sie wirklich auf die sagenhaften Vorteile einer Registrierung verzichten? Ja, ich will! Grrrrr! Nein, im Ernst: Können die Jungs nicht mal Leute einstellen, die ihre Kunden als Menschen behandeln statt als Datenvieh?

Tierisches aus Deutschland

Das ist also Agnus. Unser Held hat nicht nur Probleme in der realen Welt, jetzt muss er auch noch die einer virtuellen lösen.



Da sag' noch einer, das klassische Adventure sei tot! Die deutsche Programmiertruppe **Counting Cows** arbeitet an einem 2D-Abenteuer, dessen Held Agnus begeisterter Rollenspieler ist und Frauen nur aus der Entfernung kennt – von seiner Mami abgesehen. Eines Tages stürzt er (bei einem Rollenspiel-Abend) die Treppe hinunter, fällt in Ohnmacht und wacht dann in einer Fantasy-Welt wieder auf. Wie Agnus mit seinen hervorstechenden Eigenschaften – fettiges Haar, Hornbrille, Bartflaum – da jemals wieder herauskommen soll, ist der Ausgangspunkt der Story.

KURZ NOTIERT

- Publisher **THQ** kooperiert mit Siemens bei der Entwicklung von Spielen für WAP-Handys der nächsten Generation.
- VCC Entertainment werkelt an einer Umsetzung der RTL-Serie **Alarm für Cobra 11**.
- Westka Entertainment arbeitet für CDV an **Pulleralarm!**, einem Spiel, das auf der Stefan-Raab-Sendung »TV Total«.

Gewinner!

Hier die Auflösung unseres Burger-King-Wettbewerb aus der Ausgabe 7/2000. Aus Platzgründen drucken wir nur die Gewinner des Spielepakets (bestehend aus »Die Völker (online)«, »Silver« und »V-Rallye«) ab, alle werden natürlich schriftlich benachrichtigt.

• Hans-Jürgen Albrecht, Gummersbach • Daniel Berger, Chemnitz • Christian Besendörfer, Berlin • Mandy Böcker, Aldenhoven • Heiner Damran, Jena • Malko Dünke, Berlin • Werner Eisentraut, Bischberg • Detlef Engelmann, Roßtal • Marcus Fasel, Essen • Raoul Fiebig, Paderborn • Ulrich Frede, Paderborn • Angelika Gehl, Norderstedt • D. Gerdts, Kronberg • Timo Grasmück, Mettmann • Sebastian Große, Langenweddingen • Manfred Hechtl, Wernberg-Küblitz • Rene Kachlicki, Berlin • Sascha Kauffeldt, Kempten • Andrej Kilian, St. Ingbert • Kai-Uwe Knüttel, Heßloch • Matthias Krüger, Berlin • Nico Lindner, Wardenburg • Raphael Liß, Troisdorf • Markus List, Elsterwerda • F. Löhr, Hamburg Matthias Ltze, Einbeck • Enrico Machado, Neustadt/ Wied • Sabine Meyer auf der Heyde, Bergheim • Marcus Möhrle, Wiesbaden • Robert Müller, Duisburg • Fiete Otto, Berlin • Ralph Plawetzk, Stuttgart • Ralf Poensgen, Solingen • D. Pries, Lübeck • Lisa Roeder, Windhagen • Stefan Roßteuscher, Fürstenfeldbruck • Thomas Roth, Oberopfingen • Frank Schaeske, Noderstedt • Rainer Schlereth, Goldbach • Richard Scholz, Deidesheim • Tobias Schuck, Graisbach • Michael Stammeier, Blomberg/Lippl • Monika Stammer, Stuttgart • Lars Steckenreiter, Mörfelden-Walldorf • Werner Stick, München • Rose Struck, Gundelsheim • Bert Wensel, Mittweid • Frank Winterberg, Wuppertal • Stefan Wuttig, Melsungen • Patrick Zuber, Kornwestheim

Noch mehr Gewinner

Schöne Superman-Comic-Pakete aus der Ausgabe 8/2000 haben gewonnen:

- Sascha Lipka, Duisburg
- Tony Blumoser, Moosburg
- Christiane Spielmann, Riedstadt

Ja, was ... immer noch Gewinner!

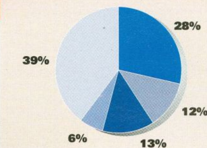
Beim DSA-Wettbewerb in der PC Player 9/2000 suchte Fortuna die folgenden Glücklichen aus:

1. Preis, Abenteuer Aventurien handsigniert und eine komplette Sammlung der DSA-Romane

- Sven Hübner, Büdelsdorf

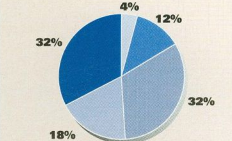
2. bis 10. Preis, je ein Abenteuer Aventurien

- Georg Frank, Stuttgart
- Hedwig Gehl, Norderstedt
- Andreas Hanke, Rüti
- Manuela Klebs, Schapolo
- Norbert Kreklau, Düsseldorf
- Peter Schwab, Uster
- Nils Steinke, Berlin
- Manfred Weinert, Berlin
- Dominik Wrona, Hofheim



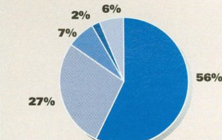
Sollen wir statt der pdf-Datein lieber Platz auf der CD für Demos und Videos lassen?

- 28% Nein bloß nicht. Alles ist klar und übersichtlich.
- 12% Gefällt mir. Ich lege mit den CDs ein Archiv an.
- 13% Wäre schade, aber so wichtig sind sie nicht.
- 6% Ich kannte die pdf-Datein gar nicht.
- 39% Weg damit und lieber weitere Videos/Demos.



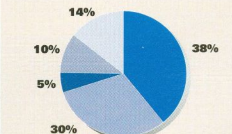
Was halten Sie von der MS-Spielekonsole Xbox?

- 32% Super Sache, werde ich mir sofort kaufen.
- 18% Gut, endlich mal einheitliche Grafik- und CPU-Standards.
- 32% Hoffentlich gibt's dann nicht weniger gute PC-Titel
- 4% Da nehme ich lieber die Playstation2-Konsole.
- 12% Ich hasse alle Konsolen.



Heinrich Lenhardt arbeitet wieder für uns. Was halten Sie davon?

- 56% Phantastisch. Heini ist ein sehr guter Spieletester mit großer Erfahrung und hohem Humorgehalt.
- 27% Ich habe HL schon immer geschätz.
- 7% Schön, aber es gibt Wichtigers.
- 2% Ich habe HL noch nie gemocht.
- 6% Der Name sagt mir leider nichts.



Frauen und Computerspiele; was meinen Sie dazu?

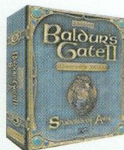
- 38% Frauen können damit nichts anfangen.
- 30% Die Begeisterung der Frauen für Computerspiele hat in den letzten Jahren zugenommen.
- 5% Ich bin eine Frau und mag Computerspiele.
- 0% Ich bin eine Frau und hasse Computerspiele.
- 10% Frauen gehören nicht vor den Computer.
- 14% Keine Ahnung ob sich Frauen dafür interessieren.

RÄTSELN UND

1. PREIS EIN HAND-DESIGNTER

2.-11. PREIS JE EIN SPIEL »BALDUR'S GATE«

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 650 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 GeForce 256 DDR), 20,4 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 115 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.



Diablo-2-Charakter-Eigenschaft		folgt dem Spieler in Devil Inside		Mech-Univer-sum		Charakter in Baldur's Gate 1 u. 2		MDK-2-Gegner		...speed (CD-ROM-Geschwin-digkeit)		Gelände-form in Ground Control			Strategie-spiel der griech. Sagenwelt		Weltraum-Oper von Infogrames
				Partei von Total An-nihilation				Ultima-Entwickler			4				sportliches Ereignis (kurz)		
Paladin-Fähigkeit (Diablo 2)		Produkt der Ama-zonen (Die Siedler)	3			Monitor-Menü (Abk.)				Kfz.-Kenn-zeichen f. Passau		Grafik-standard					Abk. für direkten Speicher-zugriff
... Hard, ... bye the Sword				vergibt Prüfsiegel, u.a. für Monitore					Verschlüs-selungs-programm				neue spiel-bare Cha-rakter-Ras-se in BG 2		kurz für rmdir (DOS)		
Volk aus d. Zukunft (Ultima Online 2)		Fernseh-sender				Hersteller von Evil Islands						Organizer-Reihe von Sharp			Drucker-Hersteller (Abk.)	Firewire (... 1394)	
				semit. Bez. für Gott													
Infrarot-schnitt-stelle		Echtzeit-Strategie-serie von Bungie			7						Schauplatz von Might & Magic 8	neue Ansichts-funktion in Anno 1503					seitlich bewegen (Ego-Shooter)
	9			neueste Wizardry-Version		öffnet die 1. verschlos-sene Tür (Kiss: P.C.)								6	Charakter in Force Comman-der (Han...)		
Heiler in Age of Empire 2 (Mehrzahl)	Kampagne bei Star Trek: Ar-mada	hinterher, darauf									Apple-Chef	... Arm-strong		besondere Diablo-2-Gegen-stände			
						8										Stadt in Tsche-chien	
			Trophäe eines Dia-blo-Duells (engl.)		Computer in '2001 - Odyssee i. Weltraum'		Spiel-konsole von Nin-tendo			...byte, Xenon 2 ...blast	Konsolen-spiel-Held			Adventure v. Adeline (Abk.)	2		
Land der Handlung v. Baldur's Gate 2		Netzwerk-Protokoll	1								chem. Symbol von Titan		Held in Star Trek DS9: The Fallen				
Rennspiel (Take 2)				Online-Weltraum-spiel von Microsoft								5			Neon (Symbol)		
Heldin von The lon-gest Journey						16-Bit-Steck-platz				SimCity-Bauwerk							

LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Einsendeschluß ist der 27.10.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Interplay.

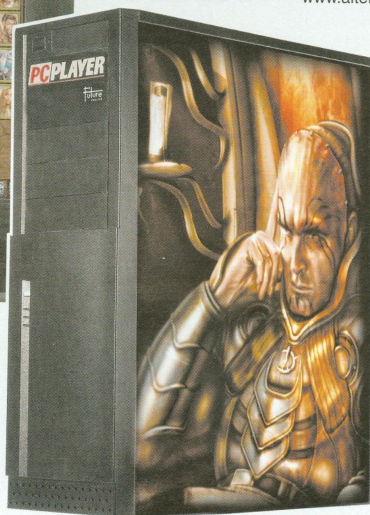
GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

ALTERNATE – DAS PASST! – COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de



* Abbildung ähnlich



← **Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 10/2000**

Gewinner aus 9/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Grand Prix 3

Richard Spaniol, Merkers

Je eine Spiel: Grand Prix 3

- Daniel Becker, Walsrode
- Stefan Benke, A-Völkermarkt
- Yannic Kanisch, Laaber
- Kai Meyer, Zeitlarn
- Andreas Polzin, Magdeburg
- Alexander Scheuermann, Heilbronn
- Michael Schmidt, Frankfurt
- Michael Schultz, Lauenberg
- Hanno Weber, Müssen
- Dirk Zacharias, Kelsterbach

»NICHT NUR JULIE SELBST IST EINE AUGENWEIDE, AUCH DIE LEVELS GEHÖREN ZUM ANSEHNLICHSTEN, WAS BISLANG BEI EINEM ACTION-ADVENTURE ZU BESTAUNEN WAR.«

- THOMAS WERNER, PC PLAYER 10/00
WERTUNG: 83%

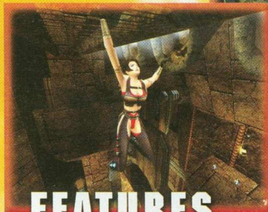
PC PLAYER

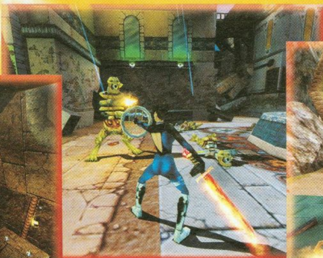
»EIN FEST FÜR FANS HÜBSCHER POLYGONE UND ABGEDREHTER IDEEN.«

- PETER STEINLECHNER, GAMESTAR 8/00











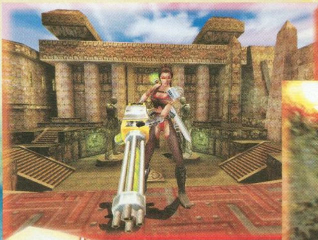
FEATURES

- BEEINDRUCKENDE GRAFIK, BASIEREND AUF DER Q3-ENGINE!
- ÜBER 24 SPANNUNGSGELADENE LEVELS
- JULIE KANN GLEICHZEITIG ZWEI DER ÜBER 20 VERSCHIEDENEN WAFFEN BEDIENEN, VOM ELEKTROSCHOCKER BIS ZUR MEGAWUMME IST ALLES DABEI

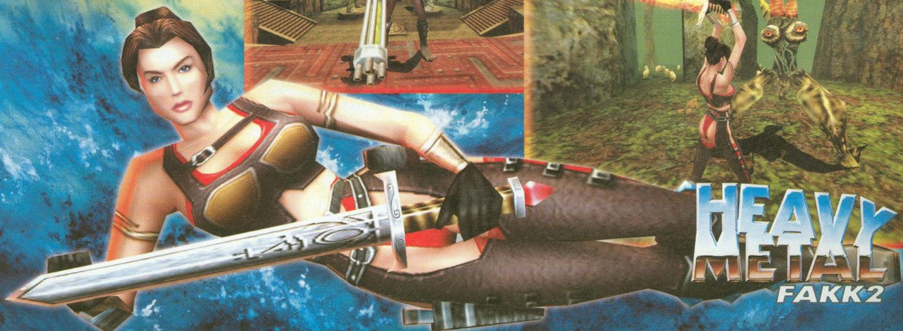
»VÖLLIGER WAHNSINN!«

- HARALD FRÄNKEL, PC ACTION 8/00
WERTUNG: 89%










HEAVY METAL
FAKK2

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(6)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
3	NEU	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
4	(3)	HALF-LIFE (DEUTSCH)	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
5	(9)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
6	(2)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
7	(10)	NEED FOR SPEED PORSCHE	ELECTRONIC ARTS
8	NEU	ICEWIND DALE	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
9	(25)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
10	(8)	PLANESCAPE: TORMENT	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
11	(20)	INDIZIERTES SPIEL	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
12	(5)	INDIZIERTES SPIEL	ID SOFTWARE/ACTIVISION
13	(4)	BALDUR'S GATE	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
14	(13)	FINAL FANTASY 8	SQUARESOFT/EIDOS INTERACTIVE
15	(12)	VAMPIRE: DIE MASKERADE REDEMPTION	NIHILISTIC SOFTWARE/ACTIVISION
16	(–)	ULTIMA 9	ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
17	(15)	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
18	(19)	FALLOUT 2	INTERPLAY/VIRGIN INTERACTIVE
19	(–)	NHL 2000	ELECTRONIC ARTS
20	(14)	DIABLO	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: August 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(1)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
3	(4)	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD	PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTERACT.
4	(5)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
5	(3)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
6	NEU	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER – ADD-ON	KOCH MEDIA
7	(7)	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER	KOCH MEDIA
8	(11)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
9	(6)	CAESAR 3	IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE
10	(–)	COMMAND & CONQUER 3: MEGABOX	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
11	(8)	ICEWIND DALE	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
12	(–)	PHARAO	IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE
13	(16)	KICKER FUSSBALLMANAGER	HEART-LINE
14	(10)	VAMPIRE: DIE MASKERADE REDEMPTION	NIHILISTIC SOFTWARE/ACTIVISION
15	(17)	AUTOBAHN RASER 2	DAVILEX SOFTWARE/KOCH MEDIA
16	(13)	SHOGUN: TOTAL WAR	CREATIVE ASSEMBLY/ELECTRONIC ARTS
17	(20)	ANNO 1602 – KÖNIGSEDITION	SUNFLOWERS/INFOGRAMES
18	(–)	ANSTOSS 3	ASCARON/INFOGRAMES
19	NEU	SYDNEY 2000	ATTENTION TO DETAIL/EIDOS INTERACT.
20	(12)	HALF-LIFE: GENERATION	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 21.08.-26.08.2000 (Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	( )	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(2)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
3	NEU	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
4	(3)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION	DISNEY INTERACTIVE
5	(4)	ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
6	NEU	MADDEN NFL 2001	EA SPORTS
7	(5)	STARCRAFT	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
8	(9)	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
9	(8)	ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES	HASBRO INTERACTIVE
10	(7)	SIMCITY 3000 UNLIMITED	MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: August 2000

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
2	(3)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
3	NEU	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
4	(6)	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00	EIDOS INTERACTIVE
5	(2)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
6	(5)	SHOGUN: TOTAL WAR	CREATIVE ASSEMBLY/ELECTRONIC ARTS
7	(–)	ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
8	(4)	EARTH 2150	TOPWARE INTERACTIVE/MINDSCAPE
9	(8)	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
10	(1)	ICEWIND DALE	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: August 2000

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER

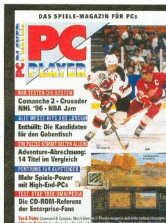


Der Preis diesmal von CDV:

5 X SUDDEN STRIKE

Gewinner:
Gunnar Hirt, Riedrich
Daniel Fork, Wolfsburg
Andre Reichert, Hilter
David Rosenthal, Salzgitter
Thomas Weiß, Odelzhausen

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.



ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 11/95

– die Spielewelt vor fünf Jahren

Haufenweise Abenteuer

Keine Sorge um Nachschub brauchten sich 1995 die Fans von Abenteuer-Spielen zu machen. Gleich 14 Neuheiten buhlten in unserem **Special: Adventures** um die Gunst des Käufers, darunter so hochkarätige Titel wie »Simon the Sorcerer 2«, »Kyrandia 3« und »Full Throttle«.

Auf der ECTS stellte Core Design den zukünftigen Knaller **Tomb Raider** noch unter eigener Regie vor. Bald darauf wurden die Entwickler vom Newcomer Eidos geschluckt. Im Hardware-Test wurden Pentium-Rechner mit 90 bis 133 MHz unter die Lupe genommen, überzeugen konnte dabei besonders das Vobis-System. Beim Streitgespräch hieß es: **Konsole gegen PC**. Electronic Arts setzte mit **NHL Hockey ´96** seine erfolgreiche Reihe fort, während Virgin die deutsche Version von **Command & Conquer** veröffentlichte. **(tw)**



Vobis: mit nur 100 MHz zum Pentium-Testsieger.



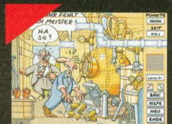
Lara Crofts Messedebüt auf der ECTS in London.





Electronic Arts setzte mit »NHL Hockey ´96« (links) auf Bewährtes. Novalogic lieferte »Werewolf vs. Comanche 2.0«.





Alarm an der Multimedia-Front: Die »Werner-CD-ROM« (rechts) und die »Star Trek Omnipedia« sollte Fans verzücken.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. NHL Hockey ´96 (92 Punkte)
2. Command & Conquer (deutsch, 91 Punkte)
3. Werewolf vs. Comanche 2.0 (83 Punkte)
4. Empire 2 (78 Punkte)
5. NBA Jam Tournament Edition (77 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Ich bekenne: In jungen Jahren habe ich keine Wrestling-Übertragung versäumt.« (Florian Stangl im Test von »WWF Wrestlemania«, Wertung: 72 Punkte)

DAMALS GELÄSTERT

»Wie ist das Grauen noch zu steigern? Halma mit Kommissar Rex?« (Heinrich Lenhardt angesichts der Kartenspiel-Simulation »Celebrity Poker«, Wertung: 16 Punkte)

SATIRE

LENHARDT LÄSTERT



Man verzeihe mir die ungehobelte Ausdrucksweise, aber der Begriff »Scheiß-Millionäre« ist nun mal der ultimative Wutschnauf-Sprechchor verzweifelter Fußball-Fans.

Wann immer die hochbezahlten Rasenkünstler des verehrten Vereins die klägliche Ballanmut eines Rudels demotivierter Unpaarhufer demonstrieren, droht jener böse Ruf von den Rängen zu schallen. Die Tragik der verbalen Abstrafung: Auch wenn der Fußball-Fan auf »seine« Kicker noch so böse ist, kann er sich nicht von ihnen trennen. Deshalb steht er - auf bessere Zeiten hoffend - in zwei Wochen doch wieder im Stadion.

»Scheiß-Millionäre.«

Eine ähnliche Form von Hassliebe ruft auch die Fußballspiele-Politik von EA Sports hervor. Das Kalenderjahr 2000 markiert nicht weniger als drei Variationen ein und desselben hochwertigen Gekickes. Schön über die Jahreszeiten verteilt gehen »Euro 2000«, »Bundesliga Stars 2001« und »FIFA 2001« auf uns nieder. Die unterschiedliche Namensgebung lässt auf große Vielfalt schließen, aber die Praxis sieht ganz anders aus. Fleißig werden Grafik- und Steuerungs-Standards recycelt, ohne Stammkäufern Rabatte oder Upgrade-Downloads anzubieten. Oder wie wäre es gar damit, die Spiel-Modi aller drei Titel in einem Super-Programm zu vereinen? Doch solch übertriebene Kundenfreundlichkeit hat man als einsamer Marktführer anscheinend nicht nötig.

»Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft.«

Dass sich »Bundesliga Stars 2001« (Test auf Seite 144) spielt wie ein kleiner FIFA-Bruder und um die 90 Mark kostet, müssen wir unter heftigem Zähnegeknirsche erdulden. Momentan kommt Electronic Arts mit der Lieblosigkeit seiner hochpreisigen Fußball-Vernudelungen durch, denn ernsthafte Konkurrenz ist quasi ausgestorben. Dabei hat der PC in diesem Genre mehr Vielfalt so dringend nötig wie Rudi Völler eine ordentliche Frisur. »Scheiß-Millionäre« mag der Sportspieler ob der grassierenden Auspressungspolitik murren, aber wie der verzweifelte Fan im Stadion hat er keine echten Alternativen. Konkurrenz würde das Geschäft beleben und für bessere Spiele sorgen. Vielleicht setzt Konami ja eines Tages seine hochklassige Konsolen-Serie ISS für Windows um oder ein sonstiger Außenseiter erobert die Verkaufscharts. Für die Software-Bürokraten bei Electronic Arts wäre ein solcher Schock ähnlich aufrüttelnd wie ein Straftraining bei Felix Magath. **(hl)**



FIFA, Euro oder Bundesliga Stars? Und wie kommt EA damit durch, Ihnen dreimal im Jahr dasselbe Spiel anzudrehen?

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korresponndent), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER	Roland Austinat, Chris Buxton (PC Gamer), Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos), Kieron Gillen (PC Gamer), Chris Hudack (PC Gamerr), Li C. Kuo (PC Gamer), Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef)
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Angela Fischer
KOORDINATION	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Westwood Studios/ Electronic Arts Gestaltung: Alexandra Bauer/Samira Nasah
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN	Medienservice Brodschelm, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Umschlag** gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)
	ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS 	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 13 Ausgaben DM 109,20/ Euro 55,83 Studenten: 13 Ausgaben DM 93,60/ Euro 47,86 Europäisches Ausland:13 Ausgaben DM 135,20/ Euro 69,13 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 936,00 Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 109,20; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

THE future NETWORK

future VERLAG Medien mit Leidenschaft

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

NACHSPIEL



NEED FOR SPEED PORSCHE **Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.**

KURZBESCHREIBUNG

Der mittlerweile fünfte Teil (verschiedene »Special Editions« nicht mitgezählt) der Reihe konzentriert sich auf ein einziges Fabrikat: Porsche. Von den 50er Jahren bis hin zu aktuellen Turbovarianten sind viele, wenn auch nicht alle Modelle des Sportwagenherstellers dabei. Eine verbesserte Fahrphysik erhöht den Realismus, fordert dem Spieler aber auch mehr ab. Insbesondere die Wagen der 70er Jahre haben es in sich. Der Polizei-Modus wurde ersatzlos gestrichen, im Ausgleich darf man sich als Werksfahrer versuchen oder in »Evolution« einen Streifzug durch die Porschegeschichte wagen.

HÄNDLER

Tom Meier vom Spiele-Fachgeschäft **PC Fun** ist bei lang laufenden Serien für gewöhnlich skeptisch – »NfS Porsche« widerlegte sein Unbehagen. Electronic Arts biete aber auch in jedem Teil genug Verbesserungen und Kaufanreize. Im Sog zog der Verkauf des vierten Teils noch gewaltig an. Beschwerden gab es so gut wie keine, das Wort Bug kennt der fünfte Teil nicht, und die Käufer kamen aus allen Schichten. Junge, heiße Teenager strömten ebenso in den Laden wie distinguierte Herren, die am PC das riskieren, was sie sich im echten Leben mit ihren Wagen nicht trauen.

TESTER-MEINUNG

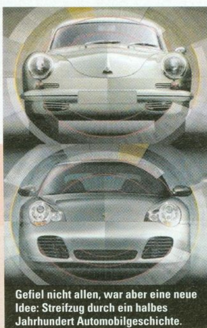


Für Udo ist »Need for Speed Porsche« das beste Produkt der Reihe. Hauptgrund: das Fahrgefühl. Allzu weit weg von einer Simulation ist man seiner Meinung nach nicht mehr. Jubelstürme lösten die abwechslungsreichen Strecken – etwa die Tunnelverbindungen auf Korsika – und die Motorgeräusche bei ihm aus. Zu bemängeln hatte er nur Kleinigkeiten. Stefan hingegen betrachtet immer noch den ersten Teil der Reihe als Filetstück – dank der etappenartigen Strecken und der größeren Wagenvielfalt. Dennoch begeisterte das Fahrverhalten der Porsches auch ihn. Und wir wissen nun alle, dass für Stefan der Ausdruck »Wie cool« ein Laut größten Wohlbehagens ist.

Chart-Erfolge

Der Einstieg war standesgemäß. Allzu lange hielt sich Porsche aber nicht in der Spitzengruppe auf.

März 2000	Platz 4
April 2000	Platz 5
Mai 2000	Platz 14
Juni 2000	Platz 18
Juli 2000	Platz 27
August 2000	Platz 39



Gefiel nicht allen, war aber eine neue Idee: Streifzug durch ein halbes Jahrhundert Automobilgeschichte.

LESER

Circa 80 Prozent unserer Leser waren von »Need for Speed Porsche« begeistert, auch wenn fast jeder noch Verbesserungsvorschläge einbrachte.

Zur radikalen Mecker-Fraktion gehörte **Joscha Metze** aus Berlin: »Die Serie hat mit dem dritten Teil ihren Höhepunkt erreicht, danach ging es nur noch bergab. Am meisten stört mich die Änderung des Fahrmodells ... Die Steuerung ist einfach zu indirekt. Vor allem will ich nicht nur Porsches und so lahme alte Krücken fahren, das Spiel heißt ja nicht Need for Oldtimers.«

Ralph J. Möller aus Wien ärgerte sich über den wenig effektiven Tuning-Part und vermisst Modelle wie den 924 oder den 916. Aufs Ganze gesehen schrieb er aber: »Ich halte Porsche für den ausgereiftesten Teil der Serie. Handling und Präsentation sind wirklich erste Sahne.«

Heiko Titz (Ruppichteroth) meinte: »Nach zwei schwachen Vorgängern hat EA mal wieder ein innovatives Spiel entwickelt ... Nur zwei Punkte trüben das Vergnügen etwas: Die No-Name-dumm&hässlich-Fahrzeuge im Straßenverkehr und die unpassende Musik. In der Classic-Ära hätte ich mir passende Jazz-Rhythmen oder 60er-Rock gewünscht.«

Marcel Brunschwiler aus Zug in der Schweiz jubelte: »Das mit Abstand beste NfS aller Zeiten. Endlich eine einigermaßen akzeptable Fahrphysik, die beste Grafik und was fast am wichtigsten ist: der Sound!«

Und **Thomas Kränzler** aus Reutlingen wandelte sich gar vom Saulus zum Paulus. Er hatte alle Vorgänger gehasst, weil sie ihm zu leicht waren. »Mit NfS Porsche hat sich das total geändert. Realistische Steuerung, geile Strecken und sichtbare Schäden. Genial!« **(uh)**

Leser-Charts

Bei unseren Lesern entwickelte sich eine echte Langzeitspaß-Beziehung, wenn die Zuneigung auch bisweilen schwächelte.

April 2000	Platz 25
Mai 2000	Platz 3
Juni 2000	Platz 18
Juli 2000	Platz 10
August 2000	Platz 7

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS



Junior PR Manager Raul Birkhold von Electronic Arts war nicht unzufrieden, immerhin wurden bislang circa 65 000 Porsches an die Kunden ausgeliefert. Dennoch hatte er insgeheim mit einem größeren Absatz gerechet, vor allem im Vergleich mit den unmittelbaren Vorgängern, die sich beide noch besser verkauften. Für diesen Einbruch macht er vor allem den stagnierenden PC-Spielemarkt verantwortlich, seinen Zahlen zufolge liegt das Verkaufsvolumen momentan um 27 Prozent unter dem des Vorjahres. Mit der Produktqualität ist er sehr zufrieden. Vor allem die Möglichkeit, sich neue Wagen aus dem Internet laden zu können, hält er für einen geschickten Schachzug, der das Programm zu einem Langzeitrenner machen wird. Electronic Arts wird jeden Monat ein neues Fahrzeug online stellen, bis alle echten Wagen zur Verfügung stehen. Die Need-for-Speed-Reihe sei noch lange kein Auslaufmodell, ein sechster Teil ist geplant.

WERTUNG

HERSTELLER: Electronic Arts
GENRE: Rennspiel
Test in 5/2000
www.needforspeed.com

PC PLAYER SPIELSPASS **86**

BUGREPORT

Nobody is perfect, denn auch in diesem Monat trafen wieder Fehlermeldungen und Patches bei uns ein. Wir präsentieren hier die interessantesten Patzer der Hersteller.



Wenn Sie im Netzwerk bei Motocross Madness 2 kurz pausieren, finden Sie sich eventuell auf einem anderen Planeten wieder.

MOTOCROSS MADNESS 2

Bug oder Easteregg? Sie spielen »Motocross Madness 2« im Netzwerk, denken, dass es Zeit für eine kurze Pause ist, und schalten mit der Windows-Taste oder mit ALT und TAB auf den Desktop. Das Spiel ist im Hintergrund noch aktiv. Nichtsahnend gehen Sie ins Spiel zurück – doch was ist jetzt passiert? Die trockene Steppe ist einer Art Marslandschaft gewichen. Kakteen und sonstige Wüstenpflanzen sind zwar immer noch präsent, der staubige Boden wurde aber zu einer rot-weißen Oberfläche und ominöse, unbekannte Flugobjekte scheinen Ihre Fahrkünste zu überwachen. Zum Glück können Sie sich nur auf bestimmten Strecken zum Mars beamen. Vielen Dank an unseren Leser Marcel Bullinger für diesen Hinweis.
www.microsoft.com/games

CULTURES

In Funatics neuestem Wuselspektakel erforschen die Kundschafter fleißig neue Gebiete und teilen den wackeren Bürgern die entdeckten Orte mit Hilfe von Wegweisern mit. Das funktioniert normalerweise recht gut. Wächst Ihre Siedlung erheblich und überschreitet die Zahl der Wegweiser die 30er-Marke, gibt »Cultures« keinen Mucks mehr von sich. Solange es noch keinen Patch gibt, sollten Sie es also mit dem Schilderwald nicht übertreiben.
www.cultures.de

GRAND PRIX 3

Leider kommt nicht jeder PC-Spieler in das Vergnügen der erfolgreichen Formel-1-Simulation »Grand Prix 3«. Die Abstürze kurz nach dem Start oder während des Spiels führt der Hersteller auf veraltete Grafikkartentreiber zurück, doch auch ein Update auf die neuste Version ist nicht immer von Erfolg gekrönt. Auf einigen CD-ROM-Laufwerken lässt sich das Rennspiel erst gar nicht installieren. Hierzu gibt es aber eine einfache Lösung: Den kompletten CD-Inhalt auf Festplatte kopieren und von da die Installation beginnen. Beim Start des Programms muss aber nach wie vor die Original-CD im Laufwerk vorhanden sein.
www.microprose.de

X-TENSION

Wie einst beim Hauptprogramm »X-Beyond the Frontier«, so bekommt auch die Zusatz-CD neue Patches in kurzen Intervallen nachgeschoben. Die aktuelle Version 1.5 verkleinert unter anderem die Speichergröße der Spielstände. Ein größeres Problem war jedoch die Tatsache, dass in manchen Fabriken die Produktion nicht funktionierte und der Spieler vergebens auf die ersehnten Güter warten musste. Schließlich behebt das neuste Update noch Geschwindigkeitsprobleme.
www.egosoft.com

KISS: PSYCHO CIRCUS

Nach wie vor lässt ein Patch auf sich warten und es häufen sich die Beschwerden von Spielern, dass einige Rechnersysteme erheblich Stabilitätsprobleme mit dem Spiel haben. Oft stürzt das Programm schon kurze Zeit nach dem Start ab. Hoffen wir, dass der bisher erhältliche, magere Beta-Patch durch eine stabile Version ersetzt wird, die auch mit der deutschen Version funktioniert.
www.thirdlaw.com

SHOGUN – TOTAL WAR



Im fernöstlichen Strategiespiel waren Online-Gefechte nicht unbedingt flott. Jetzt gibt es in Form des aktuellen Patches Abhilfe. Die Version 1.11 verbessert den Spielablauf im Multiplayer-Modus, bietet außerdem verbesserte Chat-Möglichkeiten und auch während des Spiels können nun erweiterte Informationen zur Karte aufgerufen werden. **(dk)** www.ea.co

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

Unter uns

AMERICAN MCGEE



»Es gibt nur einen anderen American in den USA, und der wurde nach mir benannt.«

Wenn irgendwo in einem Lebenslauf der Firmenname »id Software« auftaucht, ist der Karriereweg eigentlich schon vorprogrammiert. So auch bei diesem früheren id-Level-Designer, der nun als Projektleiter an Electronic Arts neuem, auf der »Quake 3«-Engine basierenden, ziemlich abgehobenen Action-Adventure »Alice« arbeitet. Und wenn der komplette Titel dieses Programms »American McGee's Alice« lautet, dann sollte man sich den Typen ruhig mal für ein paar Fragen zur Brust nehmen.

»Gewalt in Spielen? Pass auf, ich lang' Dir gleich eine!«

DAS LEBEN DES »AMERIKANERS«

- Geboren am 13.12.1972
- Erster Computer: Sinclair ZX 81
- Entdeckt von John Carmack, der im gleichen Wohnhaus lebte
- Bei id Software erst drei Monate im technischen Support, dann Mitarbeit an »Doom« und »Quake«
- Nach überraschendem Rausschmiss bei id heute Projektleiter bei Electronic Arts
- Bewundert Regisseur Tim Burton
- Die Idee zu »Alice« entstand aus Frustration über all die fantasielosen SF-Monster-Spiele

Wie zum Teufel geht es Dir?
Das Leben ist schon wundervoll. Mir geht es besser, als ich es mir je erträumt hätte.

Welches Computerspiel war das erste, das Du gespielt hast?
Das war natürlich »Pac Man«.

Wie bist Du dann in die Spiele-Industrie gerutscht?
Es geht fast nichts, ohne zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Das Interesse zählt, und sich Mühe zu geben, ist unabdingbar. Glück natürlich auch. Denn John Carmack und ich sind uns über den Weg gelaufen, weil wir im gleichen Wohnhaus in Dallas gelebt haben. Zudem waren seine Nachbarn meine Freunde.

Was war das schlechteste Spiel, an dem Du beteiligt warst?
»Dominion«. Ich habe die Sound-Effekte dafür gemacht. Da davon nur etwa 20 Exemplare verkauft wurden, braucht das aber eigentlich niemand zu erfahren.

Welches ist denn das beste, was Du zuletzt gespielt hast?
»Crazy Taxi« – auf der Dreamcast-Konsole.

Und das übelste?
Kein Kommentar.

»American« ist dein Vorname. Sehr ungewöhnlich. Erklär uns das mal!
Nun, meine Mutter erzählte mir mal, dass sie zwischen American und Obnard hin- und hergerissen war. Ich bin echt froh, dass sie sich für American entschieden hat. Angeblich hatte eine andere Studentin am College ihre Tochter America genannt und meine Mutter entschied, dass analog American einen guten Jungennamen abgeben würde. So weit ich weiß, gibt es außer mir nur eine andere Person mit solch einem Vornamen in den Staaten, und dieses Kind wurde nach mir benannt.

Der größte Moment in der Spiele-Geschichte?
Für mich persönlich war es der Augenblick, als ich das böse schwarze Auto in »Ridge Racer« (PlayStation) einsacken konnte. Das war süß! Nun, klar – insgesamt wirkt dieser Moment recht klein im Vergleich mit der restlichen Spiele-Geschichte des Universums. Aber wenn Du dabei gewesen wärst, dann könntest Du mich verstehen.

Jemals verhaftet worden?
Ja, als ich 13 Jahre alt war, habe ich ein Modem für meinen C-64 geklaut. Meine Mutter entdeckte dies und hätte mich nicht der Polizei übergeben müssen, aber sie wollte mir eine Lektion erteilen. Ich bin nicht sicher ob es funktionierte, aber seither wurde ich nie wieder eingelocht.

Wie oft hast Du »Alice im Wunderland« gelesen?
Ungefähr zehn Mal. Bislang.

Gewalt in Spielen: berechtigte Sorge oder Medienhysterie?
Pass auf, ich lang Dir gleich eine!

Was ist Deine beste John-Carmack-Geschichte?
Hmmm... wahrscheinlich als einmal Romeros Türknauf kaputt ging und Carmack entschied, die Tür mit einer mittelalterlichen Streitaxt zu »reparieren«.

Hast Du nach einer Runde »Doom« jemals den Wunsch verspürt, jemanden zu töten?
Nee. Aber ich denke, wenn das stundenlange Spielen von gewalttätigen Programmen tatsächlich Leute im realen Leben aggressiver machen würde, dann müsste ich – und jeder andere in der Spiele-Industrie – nun ganz schön fertig sein.

Was hast Du im Moment in Deinen Taschen?
Meine Brieftasche (mit einem Affen drauf), ein Feuerzeug, Staub.

Online-Spiele: überzogener Medien-Hype oder unausweichliche Zukunft?
Die Zukunft.

Welches Spiel sollte schon längst in Entwicklung sein?
Ein Affen-Rennspiel. **(PC Gamer/tw)**

Diese Bewegung bringt jetzt nur noch eine durcheinander. Deine Freundin. Neu von Wella Design: Der Easy Control Styler. Er gibt ultrastarken Halt, ohne zu kleben. Ein paar Handgriffe genügen. Wella Design. Und Dein Haar macht, was Du willst.

Wella. Beautiful hair needs an expert.



Hier klebt keine Probe mehr? Wir schicken Dir gerne eine zu.

Wella AG
Abteilung PMRS
Stichwort: Wella Design
Berliner Allee 65
64274 Darmstadt

DIABLO 2 EXPANSION SET


Alle Achtung, so ein Druide kann buchstäblich eine heiße Schlacht entfesseln!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard/Havas Inter.
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.blizzard.com/diablo2exp

- **Besonderheiten:** Ein neuer Akt mit sechs Quests ■ Zwei neue spielbare Charaktere mit 30 zusätzlichen Skills ■ Mehr Platz für Items in der Truhe ■ Neue Rezepte für den Horadrim-Würfel ■ Tausende von bislang unbekannten Objekten


Die Assassine kämpft mit Messerklauen und den Waffen der Frauen – und wird nie den Monstern trauen!

Brandheiß von der ECTS: Blizzard werkelt tatsächlich an einem Ergänzungs-Pack für »Diablo 2«! Infernalisch ...

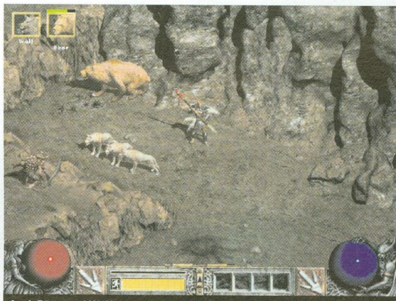
Der Kampf gegen das Böse geht weiter und darüber wundert sich ganz bestimmt niemand! Freilich soll so ein Kreuzzug auch was hermachen, denn Sie möchten ja Ihren Enkeln an den Lagerfeuern der Zukunft etwas erzählen können. Und deshalb hat sich Blizzard einige Gedanken über Neuerungen gemacht ...

Das fängt schon mal mit zwei zusätzlichen Charakteren an und in der alphabetischen Reihenfolge wäre da als Erstes die Assassine zu nennen. Diese Dame verlässt sich im Kampf hauptsächlich auf ihren eigenen Körper und ist deshalb eine hervorragende Spezialistin für unbewaffnete Auseinandersetzungen. Magie ist ihr nicht fremd, aber nur in der Form von verzauberten Items – eigene Sprüche kann sie nicht verwenden.

Der Druide wiederum ist natürlich hauptsächlich ein magischer Charakter. Er verfügt sowohl über »normale« als auch über elementare Zauberkräfte; letztere ermöglichen ihm die Kontrolle über die Elemente Feuer, Erde und Wind. Er kann Kreaturen herbeibeschwören und sogar Pflanzen beeinflussen (zum Beispiel Wurzeln zu Fangarmen umschmieden). Vor allem aber ist er in der Lage, sich selbst in ein Tier zu verwandeln.

»Heldentrennung im Battle.net.«

Wer eine der beiden Figuren benutzen möchte, muss freilich noch einmal ganz von vorn anfangen und zunächst die ersten vier Akte von »Diablo 2« mit ihnen durchspielen. Wenn Sie darauf weniger Wert legen, dürfen


Auch Bären und Wölfe unterstehen der Kommandogewalt des Druiden.


Die Assassine hingegen kann ihr Gemetzel auch ganz allein anrichten.

Sie den neu hinzugekommenen fünften Akt aber auch direkt und sofort mit Ihrem schon existierenden Charakter bestreiten – immer vorausgesetzt, der Bursche hat Diablo bereits einmal besiegt.

Im Battle.net-Verkehr sind natürlich gewisse Probleme zu erwarten, weil hier ja Besitzer des Expansion-Packs mit solchen Spielern zusammenstoßen werden, welche die Erweiterung nicht verwenden. Gelöst wird das Dilemma folgendermaßen: Im Chat-Raum kann jeder mit jedem quasseln, gemischte Spiele werden allerdings nicht möglich sein. Zumindest nicht dann, wenn die »erweiterten« Spieler die neuen Figuren verwenden – wie es anderenfalls aussieht (wenn also jeder Teilnehmer nur die klassischen Helden benutzt), steht noch nicht fest.


Tja Mädel, wohin nun des Wegs?

Nieder mit Baal!

Das jungfräuliche fünfte Abenteuer dieser Missions-CD führt Sie ins Hochland der Barbaren, wo wie gewohnt sechs Aufgaben ihrer Erledigung harren – letzten Endes müssen Sie sich mit Baal anlegen, dem letzten der »Prime Evils«. Baal möchte nämlich den mächtigen Welten-Stein für sich in Anspruch nehmen, um so die Existenzebene der sterblichen Menschen mit seinen höllischen Kreaturen überschwemmen zu können.

Abgesehen von Baal treiben sich im Hochland selbstredend auch einige bisher unbekannte Monster herum, von denen momentan aber bereits vier Sorten entdeckt wurden. Zum einen wäre da der so genannte Minotaur Demon, der auf dem Schlachtfeld trotz seines ungeschlachten Äußeren leider ziemlich clever sein soll. Seine Schwäche könnte möglicherweise sein, dass er ein reiner Nahkämpfer ist, mit Fernwaffen also leichter ausgeschaltet werden kann.

Die Reanimated Horde kann man wohl am ehesten als Mischung aus Skeletten und Zombies einstufen, allerdings sind diese Burschen größer und aggressiver als ihre Vorbilder und sie können auch aus der Distanz kämpfen. Die nächsten beiden Gegner, der Overseer und die Suicide Minions, treten zusammen auf. Letztere sind mittelgroße Monster, aber ziemlich flink und zäh für ihre Größe. Besonders gefährlich wird es, wenn die Minions von einem Overseer mit der Dornenpeitsche zur Raserei getrieben werden – dann kann es sogar vorkommen, dass sie auf den nächsten Helden losrennen und sobald sie ihn erreicht haben, in einer äußerst heftigen Explosion ihr Leben aushauchen. Auch das lebende Katapult wollen wir nicht unerwähnt lassen, welches der scharfäugige Martin während der ECTS erspähte – offenbar hat Blizzard hier durchaus einige schrägere Ideen verwirklicht.

Abgesehen davon gibt es Unique-Monster sowie natürlich jede Menge neuer Waffen, Rüstungen und Items. Experimentierfreudige Zeitgenossen werden mit Wohlwollen vermerken, dass neue Kombinations-»Rezepte« für den Horadrim-Würfel eingebaut werden, auch dürfen Sie sich über mehr Platz in Ihrer persönlichen Truhe freuen. Unklar ist hingegen bis jetzt, ob das bei 99 angesiedelte Level-Limit angehoben wird. **(jn)**


Der Overseer ist eines der neuen, gemeinen Monster.


Wahrlich eine gottverlassene Gegend, das Hochland der Barbaren!

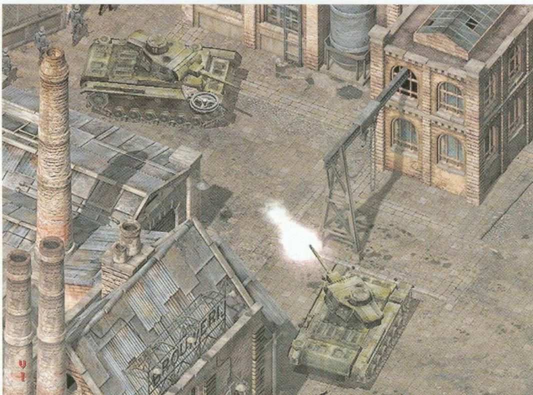

Kommt nur näher, ich halte diese Brücke!

COMMANDOS 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pyro Studios/Eidos Int.
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.eidos.de
- **Besonderheiten:** Karten dreh- und zoombar ▪ Innenräume begehbar ▪ Neue Fähigkeiten ▪ Schauplätze in Europa, der Arktis und Asien ▪ Natascha kehrt zurück ▪ Hunde und Elefanten ▪ Zahlreiche Fahrzeuge

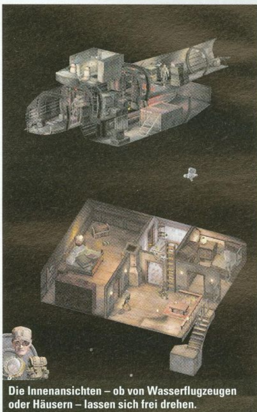
Nun, bis zum Frühjahr müssen sich die »Commandos«-Fans wohl noch gedulden. Um diese Wartezeit zu verkürzen, sammelten wir in Madrid neue Details über den kommenden Knaller ein.


Duell der Giganten: Bald landet einer der beiden Panzer beim Altmetall.

Madrid entwickelt sich mittlerweile zum wahren Pilgerziel für Computerspiele-Redakteure – und das alles wegen einer einzigen Firma, den Pyro Studios. Unter den vielversprechenden Projekten der spanischen Designer befindet sich auch der mit Spannung erwartete, kommende Frühjahrs-Knaller »Commandos 2«.

Für solch einen Titel lohnt sich natürlich auch die Reise nach Spanien. Nach einem kleinen Fußmarsch durch einen Stadtteil am Rande von Madrid stand die kleine Schar von Journalisten mit durchgeschwitztem T-Shirt vor dem Pyro-Hauptquartier. Von außen würde niemand vermuten, dass dort, im ersten Stock eines unscheinbaren Bürogebäudes einer der innovativsten europäischen Entwickler residiert. Familiär geht es dort zu, obwohl die Programmierer und Grafiker in den Großraumbüros fast Schulter an Schulter arbeiten. »Sie glauben nicht, wie schwierig es ist, hier in Spanien talentierte Mitarbeiter zu finden«, seufzt Chefentwickler Gonzo Suárez. Daher hat sich Pyro inzwischen darauf verlegt, unerfahrenen Jungtalenten selbst den letzten Schliff zu geben. Klingt vertraut, von deutschen Firmen sind oft ähnliche Klagen zu hören. Am kleinen Empfangstisch wird gerade die Post sortiert und mit einem charmanten Lächeln geleitet uns schließlich eine Pyro-Mitarbeiterin in einen Präsentationsraum.

»Der Spieler soll ganz in das Geschehen eintauchen.«

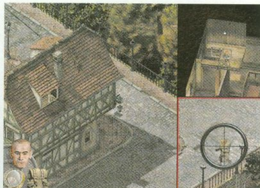

Die Innenansichten – ob von Wasserflugzeugen oder Häusern – lassen sich frei drehen.

Hausbesuch bei einem Genie

Was dort in den nächsten Stunden über den Monitor flimmert, ist dann tatsächlich mehr als vielversprechend. »Unsere Maxime ist: Der Spieler soll ganz in das Geschehen eintauchen«, erläutert der Commandos-Vater Gonzo Suárez. Auf Menschen, die ihn nicht kennen, wirkt Gonzo zunächst ein wenig schüchtern – dank seiner jungenhaften Augen fast schon wie ein Teenager. Erst wenn er mit fester Stimme stolz von seinem Projekt berichtet, wird man an sein wahres Alter erinnert. Der 1963 in Barcelona geborene Projektleiter konnte schon in den 80er Jahren Erfahrungen in der Spiele-Industrie sammeln. Nach einem Gastspiel als Anwendungsprogrammierer stieß er schließlich zum Gründungsteam von Pyro und entpuppte sich rasch als hervorragender Ideengeber. Die Kreativität des spanischen Starentwicklers liegt offenbar in der Familie, denn sein Vater arbeitet als Regisseur – dessen neuester Film just am Abend unseres Besuchs Premiere hatte.

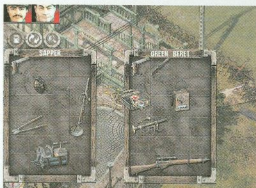
Wie ein Kinofilm wirkt auch Commandos 2 – die jederzeit mögliche Zoomfahrt aus dem Geschehen hinaus und wieder zurück hätte kein Kameramann besser einfangen können. Zudem lässt sich die Kartenansicht in vier Stufen drehen, was von den Level-Designern gleich für neuartige, spielerische Herausforderungen ausgenutzt werden wird. Völlig berauschend ist die Detailfülle – die


Irgendwie müssen Sie in dieses Flugzeug hinein gelangen.


Aus einem Dachfenster zielt der Scharfschütze auf ahnungslose eine Wache.


Gonzo Suárez ist der geniale Kopf hinter dem Strategiespiel Commandos. Sein Vater ist übrigens Filmeregisseur.

Präsentation des Spiels erfolgte in der Auflösung 640 mal 480, getippt hatten die Anwesenden auf die doppelte Auflösungsstufe. Geplättet waren die Betrachter als Gonzo mitteilte, all dies würde völlig ohne 3D-beschleunigende Grafikkarten passieren. Die liebevoll gezeichnete Optik wirkt deutlich lebendiger als die üblicher dreidimensionaler Programme, und das mit einem beachtlich niedrigem Hardware-Aufwand – selbst auf einem Pentium/166 soll das Spiel laufen. Insofern ist die Commandos-Engine eine der beeindruckendsten Grafik-Engines überhaupt. Ein Rollenspiel mit dieser Präsentation würde alles andere im Genre in den Schatten stellen können. Pyro beabsichtigt jedoch nicht, die Engine für einen anderen Titel zu verwenden oder gar nach draußen zu lizenzieren. »Ach, die Neuentwicklung und Programmierung der Grafik-Engine war doch das geringste Problem«, winkt Gonzo ab. »Viel schwieriger ist es, interessante und gut funktionierende Missionen zu erstellen.«



Tauschgeschäft: Gegenstände dürfen zwischen den Teammitgliedern weitergereicht werden.

»Die Atmosphäre erinnert an einen Kinobesuch.«

Pyros kleine Tierschau

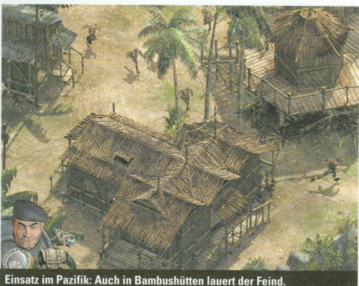
Genau das scheint Pyro ebenfalls wunderbar zu gelingen. Bei der Vorführung beschossen sich Deutsche und Alliierte in einer Kleinstadt, während das Einsatzteam in dem ganzen Durcheinander des Häuserkampfes seinen Auftrag zu erledigen hat. In diesem Chaos fällt es zudem nicht auf, wenn Sie durch Schüsse einen Gegner ausschalten. Allerdings ist genau das bei den meisten anderen Einsätzen fatal, denn die feindlichen Soldaten reagieren sofort auf verdächtige Geräusche. Wie schon beim Vorgänger besteht der Haupttrick darin, eben nicht entdeckt zu werden und Wachen entweder auszuweichen, oder diese laut- und spurlos zu beseitigen. Dabei kommen die verschiedenen Fähigkeiten der von Ihnen gesteuerten Spezialisten zum Zuge. Insofern ähnelt das Commandos-Prinzip mehr einem Knobelspiel als der typischen Echtzeit-Strategie.

Die aus der Zusatz-CD »Im Auftrag der Ehre« bereits bekannte Natascha hat erneut einen Auftritt und lenkt mit Lippenstift wie keckem Augenaufschlag selbst wackere Gefreite ab. Ein weiterer frischer Einfall ist der Einsatz von Tieren – so kann der Bullterrier Whisky per Hundepfeife gerufen werden und eignet sich auch für den Transport kleiner Gegenstände. Größere Brocken lassen sich in einem Szenario jedoch mit Lastelefanten herumschleppen. Lastelefanten in Europa? Nicht ganz, denn Sie unternehmen jetzt mit Ihrem Commando-Team eine wahre Weltreise. Neben der Befreiung von Gefangenen aus der sächsischen Burg Colditz, einer Infiltrationsmission in einem französischen U-Boot-Hafen und unter dem Eiffelturm sind Operationen auf von Japanern besetzten Pazifikinseln, in Thailand und Indien geplant. In der Arktis liegen riesige Schlachtschiffe im Eis fest und an Bord eines japanischen Flugzeugträgers auf hoher See dürfte die Spannung dann schier unerträglich werden.


Elefantenparade im Dschungelcamp.

Im Reich der Fischstäbchen

Bei Commandos 2 sind zudem Abstecher in die Unterwasserwelt geplant – so stoßen Sie auf das Wrack eines gesungenen Frachters, dessen Ladung gerade vom Gegner gehoben wird. Haie bedrohen die Taucher gleich welcher Couleur und können in einen wahren →

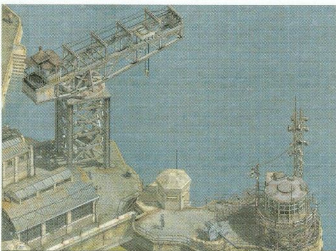

Einsatz im Pazifik: Auch in Bambushütten lauert der Feind.

Commandos 2


In der Arktis gibt es genügend Eis für Ihren Whiskey und noch ein paar Schiffe obendrein.

→ Blutrausch verfallen. Alle Teammitglieder sollen übrigens zumindest an der Wasseroberfläche schwimmen können, doch nicht alle geräuschlos.

Eine weitere »Terra incognita« war bislang das Innere von Gebäuden, doch das hat sich jetzt gründlich geändert. Sie dürfen nicht nur jede Hütte und sogar Wasserflugzeuge oder Schiffe betreten, die Räume sind zudem vollständig möbliert. Über Treppen und Leitern wechselt man das Stockwerk, alarmierte Wachen verfolgen selbst über mehrere Etagen den Spieler, der sich immerhin beispielsweise unter einem Bett verstecken darf.


Im Hafen lauern jede Menge heimtückischer Nazi-Kräne und feindliche Lagerhallen. Ach und noch ein paar Soldaten.

Um vorher zu erfahren was Sie drinnen erwartet, wird es möglich sein, durch die Fenster in Gebäude hineinzuschauen. Von innen wiederum kann der Scharfschütze durch ein Fenster oder eine Dachluke Ziele vor dem Haus ins Visier nehmen. Die Innenansichten lassen sich im Gegensatz zur Außenwelt sogar stufenlos drehen.

Panzer, Motorräder, Halbkettenfahrzeuge, Jeeps und selbst Flugzeuge stehen Ihnen zudem in einigen Missionen zur Verfügung, wobei besonders auf ein glaubhaft-realistisches Fahrgefühl geachtet wird. Die Steuerung dieser Vehikel soll – wie die Bedienung insgesamt – so einfach wie möglich gehalten werden. Gonzo Suárez meinte dazu: »Die Spieler sollen sich auf das Geschehen konzentrieren und nicht über die Bedienung nachdenken.«

Schleichen bei Tag und Nacht

Zu den weiteren Neuerungen gehören Nachteinsätze, bei denen die Sichtweite eingeschränkt ist. Darüber hinaus können Häuser beschädigt werden – was fast schon schade ist, denn sowohl die Gebäude wie auch die Bäume sehen einfach phantastisch aus. Einige Szenarien erinnern nicht nur zufällig von der Atmosphäre und den Schauplätzen her an manchen Kinobesuch – offen bekennt Suárez, dass sich seine Designer von Filmen wie »Die Kanonen von Navarone«, »Das Boot«, »Die Brücke am Kwai« und manch anderen cineastischen Highlights inspirieren ließen.


In diesem Großraumbüro wird fleißig an Commandos 2 programmiert.


Nachteinsatz: Hier bleiben die Taschenlampen besser ausgeschaltet.

Zusätzliche Waffen, darunter ein Flammenwerfer sorgen für Abwechslung und dürfen, wie andere Gegenstände auch, jetzt per Inventaraustausch zwischen Ihren Teammitgliedern hin- und hergeschoben werden. Bei einigen Einsätzen werden Sie voraussichtlich verbündeten Soldaten einfache Anweisungen geben dürfen, um eine gegnerische Übermacht zu besiegen. Im arktischen Schnee hinterlassen Sie verräterische Fußspuren, regelrechte Wettereffekte sind allerdings nicht vorgesehen.

Manche der voraussichtlich 12 Missionen werden aus mehreren Teilen bestehen, wobei von Pyro im Schnitt vier Stunden Spielzeit pro Auftrag veranschlagt werden. Sämtliche Missionen werden in eine Hintergrundgeschichte eingebunden sein, an der momentan aber noch geschrieben wird. Natürlich soll erneut ein Tutorial in das Spielprinzip einführen. Insgesamt hinterlässt »Commandos 2« bereits im jetzigen Entwicklungsstadium einen derart positiven Eindruck, dass Pyro in den nächsten Monaten eine ganze Menge vermasseln müsste, um den zu erwartenden Erfolg zu verhindern. Das fällige Journalistenlob ob des Gesehenen steckte Gonzo Suárez jedenfalls verlegen weg und eilte rasch zu seiner Arbeit zurück. **(tw)**

»Die Spieler sollen nicht über die Bedienung nachdenken.«


Tauchgang zu einem gesunkenen Frachter.

MAFIA

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Illusion Softworks/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Action
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.illusionsoftworks.com

Besonderheiten: Sie absolvieren eine vollständige Gangster-Karriere ■ Die komplette Stadt Lost Heaven wird simuliert ■ 60 alte Autos ■ Komplett neue Grafik-Engine ■ Zwei Stunden Video-Sequenzen ■ Schießereien aus fahrenden Autos

THE CITY OF LOST HEAVEN



Nach diversen, eher mittelmäßigen Vorstössen anderer Hersteller versucht sich nun Illusion Softworks an einem Gangster-Spiel in den 30ern. Und die Tschechen liegen scheinbar richtig!

Ein schlecht belüfteter Verhörraum, unter der Decke hängt eine mickrige Funzel, die wegen des Zigarettenqualms kaum Licht verbreitet. Zwei Menschen sitzen sich gegenüber.

Mit grimmigem Gesicht versucht der eine, ein Police Detective, aus dem anderen ein Geständnis herauszuholen. Und der andere, Tommy, ist durchaus gesprächig, denn er will mit dem Mob nichts mehr zu tun haben, der ihn lange Zeit als Kanonenfutter beschäftigt hat ... In Rückblenden nehmen wir anTaxifahrer Tommys Abenteuern teil.

Ich mache Dir ein Angebot ...

Die Mafia diente schon so manchem Buch und Film als Vorbild, etwa dem Klassiker »Der Pate«, »Heat« und den »Untouchables« oder in jüngerer Zeit dem Bruce-Willis-Streifen »Last Man Standing«. Zuletzt durften Sie bei »Gangsters« von Hothouse auch am Rechner die Geschicke der Familie leiten. Illusion Softworks, die Macher von »Flying Heroes« und »Hidden & Dangerous«, versetzen Sie nun in die Rolle von Tommy, der vom großen Geld träumt.

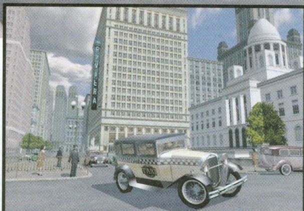
Seine neue Arbeitsstelle nimmt er jedoch nicht in Chicago an, sondern in der fiktiven Stadt Lost Heaven. Das Ambiente der 30er Jahre fangen die Tschechen ganz hervorragend ein, hier stimmt alles vom Oldtimer bis zu den Gebäudefassaden. Natürlich liegt die Innenstadt (so wie Manhattan) auf einer Insel und ist durch Brücken mit dem Festland verbunden. In der Altstadt hingegen hat der Mob in Little Italy alles fest im Griff. Drum herum finden Sie ruhige, protzige Vororte, in denen die Mafia-Bosse wohnen und Highways, an denen schäbige Motels zu einem Whiskey und Treffen mit merkwürdigen Personen einladen. Im Hafen oder am Airport kommen zuweilen wichtige Persönlichkeiten an, die Ihres besonderen Schutzes bedürfen

»Hi, ich bin Tommy, Ihr digitales Alter Ego. Ich lege Typen um, nehme an Autorennen und Drive-by-Shootings teil und erledige für Sie auch alle andere Drecksarbeit.«



Jetzt gibt's Ärger: Wenn Tommy aus seinem Wagen steigt – naja, dann gibt es echt Ärger.

»Ja, es wird möglich sein, aus fahrenden Autos heraus zu schießen.«

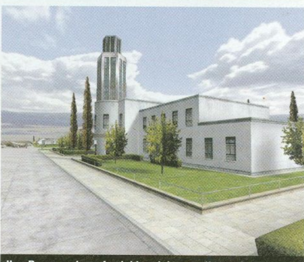


Taxi! – TAXI! Lost Heaven umfasst nicht weniger als 20 Quadratkilometer. Und auch auf die Physik der Fahrzeuge legen die Designer großen Wert.

– entweder Sie sorgen dafür, dass keine blauen Bohnen das Mittagessen Ihrer Schützlinge verderben oder auch als Assassine für das genaue Gegenteil.

Stilecht gehen Sie natürlich nicht zu Fuß, sondern benutzen Ihr Automobil. Die Programmierer modellierten die pferdelosen Kutschen detailgetreu nach und recherchierten sogar bei den Original-Herstellern wie Ford und General Motors. Je nach Ihrem Aufstieg bekommen Sie ein neues Gefährt aus Ralphs Garage, das den steigenden Ansprüchen gerecht wird. Insgesamt rollen 60 verschiedene Fabrikate aus den Jahren 1928 bis 1938 durch die Straßen der vom Verbrechen beherrschten Stadt.

Die Physik spielt eine große Rolle, und wenn Sie mit einem blattgefederten, tonnenschweren Monstrum um die Kurve brettern, müssen Sie mit den entsprechenden Kräften rechnen. Trotzdem soll »Mafia« deutlich leichter zu spielen sein als Hidden & Dangerous. Dazu Daniel Vavra, der Chef-Designer bei Entwickler Illusion Softworks: »Die Integration ultrarealistischer Physik zieht immer die Frage nach sich: Ist es überhaupt noch spielbar? Definitiv. Wenn jemand sagt, sein Spiel sei realistisch, meint er meist, es ist schwer. Und oft ist es sogar einfach nur schwer, nicht realistisch. Wir versuchen, dem Realismus gerecht zu werden, aber auch dem Spielspaß. Du benötigst Autos nicht nur als Transportmittel, sondern auch als Fluchtfahrzeuge. Manchmal sollst Du jemanden beschatten. Oder Du musst irgendwohin fahren, aus dem Wagen aussteigen und etwas erledigen, dann vor der Polizei flüchten.« →



Ihre Bosse wohnen feudal in reichen, gediegenen Vororten.

Mafia: The City of lost Heaven


In Ralphs Werkstatt steht so mancher heiße Schlitten, den Sie im späteren Verlauf des Spiels auch selbst fahren dürfen.

→ ... das Du nicht ablehnen kannst

Zwischendurch nehmen Sie an illegalen Rennen auf einer abgelegenen Strecke teil – gut fürs Konto und den Ruf. Eine Sache gestaltet sich besonders spannend: Wer kennt sie nicht, die beliebten Drive-by-Shootings, bei denen eine Meute Mafiosi aus den Fenstern einer Limousine mit Maschinengewehren alles zerbröselt, was in die Schusslinie gerät? »Ja, es wird möglich sein, aus fahrenden Autos heraus zu schießen und Leute zu überfahren«, erklärt Daniel. Selbstverständlich empfiehlt es sich nicht, harmlose Passanten mit der Kühlerfigur aufzuspießen, denn dann kommt die Polizei – wie im richtigen Leben. Auch wilde Verfolgungsjagden lenken die Aufmerksamkeit der Behörden auf Sie. Und dann erst einmal die Kratzer und Schäden am Wagen ...

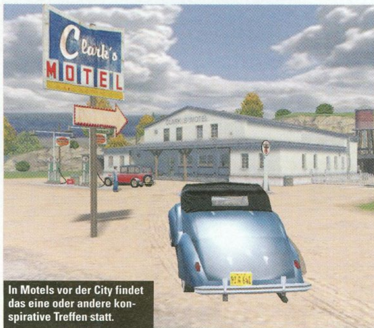
Besonders stolz ist Daniel auf die Tatsache, dass Lost Heaven zu jedem Zeitpunkt komplett simuliert wird. Produzent Andrew Morley erklärt, dass »die gesamte Stadt jederzeit im Speicher ist. Das war eine der größten Hürden, die wir überwinden mussten. Es gibt kein Nachladen. Alles existiert in Echtzeit, mit der Freiheit, zu jedem Zeitpunkt an jeden Ort gehen zu können. Natürlich ist der Detailgrad nur in Deiner näheren Umgebung herum so hoch, dass die maximale Polygonzahl dargestellt wird.«

»Die gesamte Stadt ist jederzeit im Speicher.«

Weitere Einschränkungen ergeben sich, denn »man kann nicht alle Gebäude betreten. Wir haben nur die oft frequentierten Örtlichkeiten gebaut wie etwa das Museum oder die Bar.«

Für dieses ambitionierte Projekt benötigen die Designer die passende Grafik. Die aus Hidden & Dangerous bekannte Insanity-Engine kommt hier nicht (wie zuvor berichtet) zum Einsatz, auch nicht deren Nachfolger Insanity 2. Stattdessen entwickelt die hauseigene Programmiertruppe eine eigene Engine, die bis jetzt noch keinen Namen hat.

Auch bei den Aufträgen verlässt sich Daniel nicht auf vorgegebene Standards.



In Motels vor der City findet das eine oder andere konspirative Treffen statt.

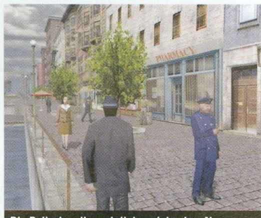
Wärst Du als Freund zu mir gekommen ...

»Es wird keine dämlichen Missionen geben wie: Gehe irgendwo hin, bringe jemanden um, nimm irgendwas mit, um es irgendwo anders zu benutzen«, sagt er. »Stattdessen sollst Du mit jemandem sprechen und Informationen einholen. In einer Mission musst Du einen Politiker auf seiner Geburtstags-Feier erschießen. Die findet auf einem Ausflugsdampfer statt. Also musst Du Dich als Mannschafts-Mitglied verkleidet auf das Schiff schleichen und ihn während seiner Rede vor allen Gästen umlegen. Und dann auch noch lebend da heraus kommen. Dabei hast Du nur einen kleinen Revolver mit sechs Schuss.« Na ja, scheint nicht ganz so einfach zu sein.

Überhaupt haben Sie keinen Zugriff auf gottweißwie außergewöhnliche Schießprügel. Neben dem üblichen Spielzeug wie Totschläger und Baseball-Knüppel holen Sie bei Bedarf ein Schnappmesser heraus. Später bekommen Sie dann vom familieneigenen Waffenspezialisten einen Revolver oder eine Automatik, eine Schrotflinte oder andere Gewehre. Von Maschinenpistolen sagt Daniel nichts, aber was wäre ein Mafia-Spiel ohne diese lustigen Waffen, die doch immer in Geigenkästen beheimatet zu sein scheinen?

Die künstliche Intelligenz aller Parteien – Gangs, Passanten, Polizei – richtet sich nach verschiedenen Gefühlszuständen wie Angst, Aggression, Panik und Berserkertum. Wenn Sie beispielsweise durch die Straßenschluchten und über Bürgersteige rasen, werden die Fußgänger panisch und schreiend flüchten.

Im ersten Quartal nächsten Jahres soll Ihre Gangster-Karriere starten, nach dem Motto: Eines Tages, vielleicht auch nie, werde ich zu Dir kommen und einen Gefallen von Dir verlangen ... **(Kieron Gillen/mash)**

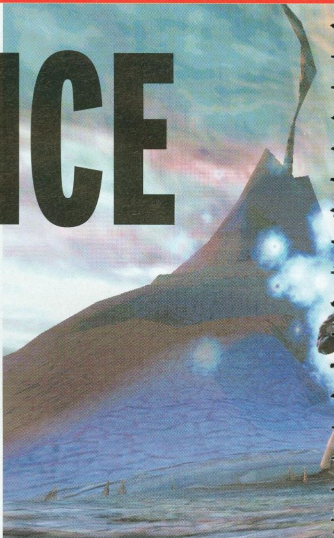


Die Polizei wollen wir lieber nicht ohne Not provozieren – also ganz ruhig!


Auf diesem Boot sollen Sie einen Politiker umbringen – ziemlich blöd, denn Sie haben nur einen sechsschüssigen Revolver dabei.

SACRIFICE





Die neuen Magierkriege von Shiny schauen wirklich göttlich aus. Ob sie sich aber als Gottes- oder als Danaergeschenk erweisen werden, bleibt abzuwarten.


Feuer frei: Die Crew zielt in einer Multiplayer-Niedrig-Gravitationszone aufeinander.

Warum nur ist es dem Menschen eine Lust, Haarspaltereien zu betreiben? Warum stehen wir darauf, Dinge zu kategorisieren, zu katalogisieren und damit auch zu reduzieren? Handelt es sich dabei um eine urmenschliche Eigenschaft?

Ist es ein verzweifelter Versuch, etwas Ordnung in das allgegenwärtige Chaos zu bringen? Oder haben wir einfach ein existenzielles Bedürfnis vor Augen, das unsere verwirrende Welt (sowie die noch absurderen digitalen Geschöpfe) etwas begreiflicher machen möchte? Ob wohl gerade Jean-Paul Sartre in

»Das Spektakulärste an Sacrifice sind sicherlich die Zaubersprüche.«

seinem Grab rotiert, weil er beim Artikel-Einstieg über ein Computerspiel zitiert wird? Fragen über Fragen, die sich letztlich verblüffenderweise alle darum drehen, worum es sich bei dem Spiel »Sacrifice« überhaupt handelt.

Wenn Sie berücksichtigen, dass hier wieder mal die Psychedeliker von Shiny ihre Finger im Spiel hatten, dürfte es Sie eigentlich nicht überraschen, dass sich Sacrifice jeglicher Kategorisierung elegant entzieht. Fragen wir doch einfach mal Shiny-Boss Dave Perry und ergötzen uns daran, wie er sich windet, eine Antwort auf die Frage zu finden, was für ein Spiel Sacrifice eigentlich ist. Nach seinen Worten ist Sacrifice »ein Rollen-, Strategie- und Actionspiel, bei dem von Ihnen erwartet wird, dass Sie Feinde zuerst zu Ihrem Altar schleppen, um sie danach zum Wohle Ihrer Götter zu opfern.« Aha, vielen Dank Dave, jetzt sind wir schon viel klüger – und versuchen uns an einer weiteren Erklärung.

Sacrifice ist ein Kampf zwischen Zauberern, der in einer abstrakten Welt von schwebenden Landschaften angesiedelt wurde, die wiederum von einer fünfköpfigen Götterbande überwacht werden. Um zu kämpfen, werfen die Magier mit Zaubersprüchen um sich und beschwören finstere Kreaturen, deren Gestalt und Fähigkeiten davon abhängen, welchem Gott sich der jeweilige Hexenmeister verschrieben hat. Jeder ausgesprochene Zauberspruch kostet Mana und das wiederum bekommt Ihr Magier immer dann, wenn er seinem Gott etwas opfert. Der letzte Hexer, der dann noch auf den Beinen steht, gewinnt das Spiel – so einfach ist das.

Die Chaos-Theorie

So weit, so gut. Einflüsse von Spielen wie »Populous«, »Magic: The Gathering«, »Sanity« sowie den noch in der Entwicklung stehenden »Black & White« und »Giants« sind unübersehbar. »Alles begann mit einer Idee unseres Chefprogrammierers«, so Perry. »Er wollte ein Multiplayerspiel entwickeln, das →

SO SIND SIE HALT, UNSERE GÖTTER

Jeder der fünf Götter in Sacrifice besitzt seine eigene Anhängerschar, zudem wurden sie von den Entwicklern mit speziellen Fähigkeiten gesegnet, die ihrer jeweiligen Bestimmung und ihren individuellen Vorlieben entsprechen.

Stratos – Gott der Lüft



Jeder, der hier eine Armee geflügelter Wundertiere erwartet, dürfte etwas enttäuscht sein, denn stattdessen wurden die Kreaturen von Stratos mit einer ganzen Menge charakteristischer Eigenheiten bedacht. Dazu kommt noch, dass diese Kreaturen einen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber denen der anderen Götter haben. Stratos wendet sich damit wohl vor allem an die Wohnzimmer-Zauberer, die über schnelle Reaktionen gebieten und bereit sind, taktisch auch mal unkonventionelle Wege zu gehen.

Charnel – Gott des Todes



Trotz des Namens schmeißt dieser Gott nicht etwa mit giftigen Parfümwolken um sich, auch gehören seine Kreaturen nicht gerade zu den widerstandsfähigsten. Dafür besitzen sie klangvolle Namen wie etwa die Pest, die Korrupten, der Tod oder die Dämonen. Und zur Freude dieser fröhlichen Sippschaft sind diese Jungs auch noch dazu fähig, sich selbst zu heilen, indem Sie feindlichen Kriegern Verletzungen zufügen.

James – Gott der Erde



Zumindest der Name dieses Gottes klingt sehr viel unspektakulärer als der seiner Kollegen. Auch schaut er etwas aus wie »Earthworm Jim«, der eben einen Latzhosenladen besucht hat. Dieser Eindruck trügt jedoch, denn in punkto Umgang mit Erde und Gestein lässt sich dieser Wicht von keinem das Moos vom Felsen klauen. Auch gehören seine erdgebundenen Kreaturen mit zu den kampfstärksten Einheiten überhaupt.

Persephone – Göttin des Lebens



Die einzige Götterfrau trägt keinen wirklich gottgleichen Namen, der zudem auch zu der Vermutung Anlass gibt, Götter wären – ähnlich wie Spiele-Redakteure – eher asexuelle Wesen. Denn die tugendsamen Anhänger von Persephone verkörpern zweifelsohne das Gute in der dusteren Welt von Sacrifice. Einer der Vorteile, dieser biederen Göttin nachzueifern besteht darin, inmitten einer Schlacht Verletzungen automatisch auskurieren zu dürfen.

Pyro – Gott des Feuers



Dieser Bursche ist der Herrscher über das Höllenfeuer und natürlich spielen seine Anhänger am liebsten mit Flammen in allen nur erdenklichen Varianten herum. Er scheint auch eher für erfahrene Abenteurer geeignet, denn es geschieht nur allzu leicht, dass die Kreaturen während eines Anfalls überschäumender Lebenslust sich selbst oder ihre befreundeten Kameraden mit tödlichen Feuersbrünsten überziehen.

MAGIER MACHEN MÜDE MONSTER MUNTER (TEIL1)

Jeder der fünf Götter schart insgesamt zehn grundverschiedene, herbeirufbare Glaubenskrieger um sich. Diese Kreaturen sind eine Mixtur aus einer ganzen Riege Golem-ähnlicher Unholde und spezialisierteren Einheiten. Um Ihnen mal einen kleinen Ersteindruck dieser illustren Geschöpfe zu verschaffen, präsentieren wir nachfolgend eine kleine Auswahl der Burschen, über die der Erdengott James gebietet. Der ist naturgemäß Profi in allen Bereichen erdgebundener Magie und Geschöpfe.



Earthfling

Die Earthflings steigen direkt aus dem Boden empor und wurden mit einer Vielzahl von Fähigkeiten gesegnet. Sie können Erde vom Boden aufnehmen und sie in Gestalt einer Schusswaffe wieder ausspucken. Zudem verwandeln sie sich manchmal spontan in einen mächtigen Felsblock und sind dann praktisch unverwundbar.



Trogg

Diese schlichten Tunnelkriecher scheinen zunächst zu nicht mehr fähig, als anderen Kreaturen mit ihren Pranken eins auf den Rüssel zu geben. Allerdings basteln sie in ihren unterirdischen Bauten an Tempeln und Reliquien, mit letzteren genießen sie dann umfassenden magischen Schutz vor fast allen Zaubern.



Gargoyle

Die Stein-Gargoyles sind dank ihrer Flügel in der Lage zu fliegen und geben damit den Erdkräften auch die Möglichkeit, Luftattacken zu reiten. Für den Nahkampf sind sie denkbar ungeeignet, die vorherrschende Taktik dieser Wesen besteht darin, Felsbrocken aus großer Höhe auf den Feind niederregnen zu lassen.



Basilisk

Auch in Sacrifice besitzt das mythische Fabelwesen die Fähigkeit, Gegner mit einem einzigen Blick in Stein zu verwandeln. Diese Transformation ist allerdings nicht von Dauer, denn nach einer gewissen Zeit verwandeln sich die versteinerten Feinde wieder zurück in ihre ursprüngliche Gestalt. Dennoch sind die Basilisken natürlich eine mächtige Waffe.



Hier kämpfen einige Geschöpfe des Todesgottes Charnel was das Zeug hält.

→ ihn an ein Spiel erinnerte, welchem er in grauer Vorzeit verfallen war.« Es handelte sich aber nicht um »Chaos«, das damals auf dem Spectrum erschien - oder etwa doch? »Toll!« meinte Perry: »Von all den Tausenden Spielen, die es gibt, hast Du Dir ausgerechnet dieses rausgesucht – ich bin beeindruckt.« Mit Schmeicheleien erreicht man bei uns eben alles, selbst einen sechsseitigen Vorabbericht. Und wir sind verblüfft, dass uns unser enzyklopädisches Wissen über Spectrum-Spiele immer noch von Nutzen ist ...

Die totale Verwirrung, worum es sich bei Sacrifice eigentlich handelt, verdanken wir eigentlich Perrys nachgeschobener Erläuterung: »Das Spiel besteht aus drei grundverschiedenen Teilen.« Zunächst wäre da der Solospieler-Modus, quasi ein aus 46 Leveln bestehendes Rollenspiel. Dazu kommt der Mehrspieler-Part, den Perry gerne als »mit 30 Level garnierte Strategie-Action« zu bezeichnen pflegt. Und zu guter Letzt gibt es den Level-Editor, mit dem Sie »im Handumdrehen Ihre eigenen Level erschaffen und mit rechnerbetreuten Zauberern bestücken, um diese dann herauszufordern«. Selbst an der Klugheit der künstlichen Intelligenz dürfen Sie herumdoktern und deshalb ist der Editor eben nicht nur ein kleines Tool, sondern verwandelt sich unter kundigen Händen in ein mächtiges Werkzeug der Spielspaß-Erzeugung.



Das Sacrifice-Team hat sich zunächst auf den Mehrspieler-Modus konzentriert. Dave Perry: »Das Ausbalancieren der Kreaturen und Zaubersprüche haben wir zuerst gemacht. Danach war das Entwickeln des Solospiels geradezu ein Klacks.« Dadurch funktioniert das im Einzelspiel betriebene Sacrifice sowohl in eigenständiger Rollenspiel-Manier als auch als Quasi-Tutorial für angehende Mehrspieler, die sich dann mehr um strategische Aspekte kümmern müssen.

Die Hintergrundgeschichte von Sacrifice stammt von James Phinney, der zuvor bei Blizzard seine Brötchen verdiente. Dort fungierte er als Chef-Designer und Produzent von »Starcraft«, und auch bei »Warcraft 2« sowie »Diablo« war er einer der Produzenten. »Die Geschichte fängt recht harmlos an, intensiviert sich aber im weiteren Spielverlauf erheblich«, sagt Perry. »Nach einiger Zeit werden sich die Götter und Zauberer gegen Dich wenden. Du kannst Dich dann auf alle möglichen Arten von Konflikten, Kämpfen und Einer-gegen-alle-Szenarien gefasst machen.«

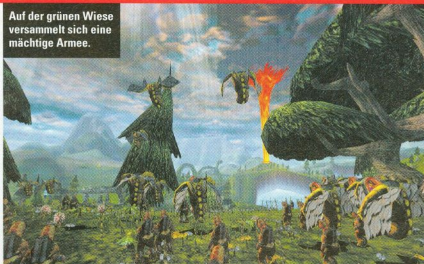
»Nur der Solo-Modus entspricht einem Rollenspiel.«

Obwohl der Solo-Modus von Sacrifice sehr an ein typisches Rollenspiel erinnert, wird die Handhabung exakt dem Mehrspieler-Modus entsprechen, und die soll so simpel wie irgend möglich ablaufen. »Gesteuert wird mit Maus und Tastatur. Und wenn es Dir keine Freude macht ein paar Hotkeys zu lernen, macht das gar nichts, denn die Tastatur ist frei belegbar. Man kann auch ganze Gruppen bilden, wie das bei einem üblichen Echtzeit-Strategiespiel der Fall ist. Die Bedienung ist intuitiv und von jedem Spieler sehr schnell erlernbar, auch ohne großartige Konsultation des Handbuchs.«

Praktikable Magie

Das Spiel selbst läuft wie folgt ab: Sie starten mit einem Zauberer, der in der Mitte des Bildschirms herumsteht, und für den Sie zuallererst ein wenig Mana auftreiben müssen, um Ihre Zauberkraft aufzupäppeln. Mana entnehmen Sie von den in der Welt verstreuten Springbrunnen. Wenn Sie einen gefunden haben, können Sie Ihre Mana-Vorräte problemlos auffüllen und den Brunnen mit einem Zauber (einem beschworenen »Manalithen«) als Ihren Besitz kennzeichnen. Um selbst dann über ausreichend Mana zu verfügen, wenn Sie unterwegs im Land sind, müssen Sie einen »Manahoar« beschwören, eine Kreatur, die sozusagen als Verbindungsglied zwischen Ihnen und dem Mana-Tümpel fungiert. Allerdings funktioniert das nur bis zu einer bestimmten Entfernung zum Brunnen.





Auf der grünen Wiese versammelt sich eine mächtige Armee.



Für einen Kurzurlaub mag diese Gegend noch angehen, aber als Heimstatt scheint sie weniger geeignet.



Sacrifice ist vielleicht das erste, von Hieronymus Bosch inspirierte Computerspiel.

MAGIER MACHEN MÜDE MONSTER MUNTER (TEIL2)

Taurock



Wie der Name vielleicht schon andeutet, wurde dieses Wesen von Felsbrocken ummantelt (oder besteht es etwa nur aus Felsen?). Das starke, vierbeinige Ungeheuer ist dumm genug, alles niederzutrampeln, was sich ihm in den Weg stellt.

Flummox



Die kampfgestählte Ausgabe eines Bergviehs namens »Lummox«. Hierbei handelt es sich um eine urwüchsige Gestalt, die (in verschiedener Ausführung) gleich drei Götter in ihrem Repertoire haben. Dieser Erden-Flummox ist nicht ganz so intelligent wie seine Vettern von den Göttern Stratos und Pyros, dafür kann er das, was er kann besonders gut: nämlich mächtige Felsbrocken auf den Feind schleudern.

Ikarus



Der Flattermann gehört zu einer ganzen Familie von Vogelmenschen, die dazu fähig sind, sich Federn an die Arme zu stecken, um sich in die Luft zu schwingen. Natürlich sollten sie der Sonne nicht zu nahe kommen. Falls doch, trägt jeder Ikarus einen Leimeimer mit herum, um sich abfallende Federn noch im Flug wieder anzukleben. Diesen Klebstoff können Sie auch auf Feinde herabregnen lassen, um deren Vorwärtsdrang zu bremsen.

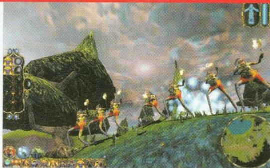
Boulderdash

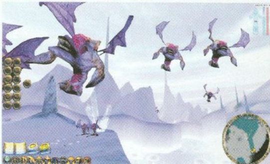


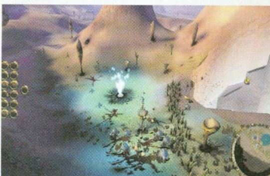
Vielleicht ein naher Verwandter des Maschinengewehrs, denn der Boulderdash feuert Felssplitter mit einer affenartigen Geschwindigkeit ab. Alleine die Wucht des Aufschlages schmettert schon so manchen Gegner zu Boden. Außerdem verschießt der Bolderdash gleich drei Geschosse auf einmal, was ihn zum idealen Widerpart für alle Massenattacken macht.

Bevor Sie sich auf die Socken machen, um einen feindlichen Zauberer zu finden, sollten Sie Ihre Brunnen/Manalith/Manahoar-Einheit unbedingt vor Gefahren absichern. Dies geschieht, indem Sie ein paar Monster beschwören, die sich dann um den Schutz des überlebenswichtigen Trios kümmern. Die Namen hören sich zwar anders an, aber im Prinzip klingt dies alles doch sehr nach dem üblichen, abgelutschten »Basenbau-und-Rohstoff-ernten«-Muster, das den meisten Echtzeit-Strategiespielen zu Grunde liegt.

Zur Höchstform läuft Sacrifice erst dann auf, wenn Sie einen feindlichen Magier erspähen. Um sich erst mal einen Überblick über das Terrain zu verschaffen, sollten Sie zunächst einen nahe gelegenen Hügel erklimmen und sich von dort aus etwas genauer umschauen. Da hier glücklicherweise keinerlei Kriegsnebel existiert, bekommen Sie so schon einen ganz guten Überblick. Um nun eine Streitmacht aufzustellen, müs- →







Die blaue Gestalt in der Bildmitte ist eine gen Himmel schwebende Seele.



Mit diesem Schlägertrupp ist auch nicht gut Kirschen essen.

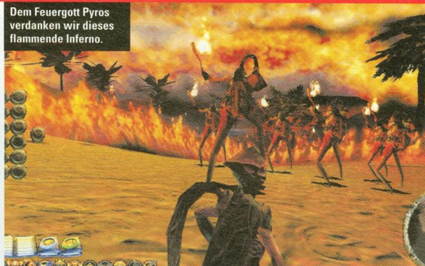
→ sen Sie zumindest über eine Seele verfügen – besser noch wären natürlich sehr viele Seelen. Denn für jede Seele, über die Sie gebieten, dürfen Sie eine magische Kreatur erschaffen. Also besteht die einzige Möglichkeit, wie Sie zu einer gigantischen Armee kommen darin, zunächst möglichst viele niedere Feinde zu meucheln, um so an deren Seelen zu kommen, die Sie dann Ihren Göttern opfern. Eine Chance, an einen Schwung frischer Seelen zu kommen besteht darin, umliegende Dörfer zu brandschatzen und ein paar Einwohner zu plätten. Wenn das Landvolk dann am Boden liegt, sprechen Sie über jeden Leichnam einen Zauber aus, woraufhin sich ein rotes Portal öffnet. Aus dem Portal tritt automatisch eine Art Doktor, der sich sofort des Kadavers annimmt, ihn wiederbelebt und zum Altar Ihres Gottes schleppt. Dort wird er geopfert und seine Seele wandert auf Ihr Konto. Einen Haken hat die ganze Sache allerdings: Diese Doktoren sind ziemlich heikel und wenn Sie während so einer Seelenoperation angegriffen und getötet werden, könnte es sein, dass Sie plötzlich von einem wiedererweckten Gegner attackiert werden, den Sie kurz zuvor bereits erledigt wähnten.

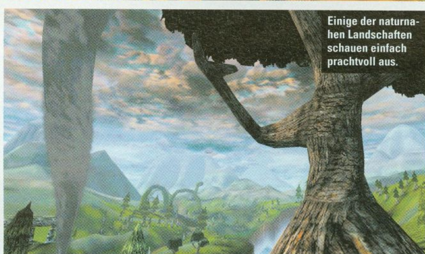
Die Seelen Ihrer eigenen, vom Gegner gemeuchelten Leute einzusammeln ist weitaus einfacher. Hier benötigen Sie keinen Doktor, alles was Sie zu tun haben, ist über den Leichnam zu schreiten, während die Seele dem Körper entfleucht. So wandert sie dann automatisch auf Ihr Konto. Aber natürlich werden in diesem Fall feindliche Zauberer versuchen, Sie daran zu hindern. Die taktischen Finessen dieses Zwillingssystems aus Mana und Seelen sollten gerade im Mehrspieler-Bereich enorm sein, aber laut Perry ist das Beste an dem ganzen System, dass es sehr einfach und handsam ist.

Sprücheklopfer

Die richtige Würze bekommt Sacrifice aber erst mit den vielen verschiedenen Zaubersprüchen und Kreaturen, welche die Magier beschwören können. Die Charaktere der einzelnen Götter bestimmen darüber, welche Kräfte und Kreaturen sie ihren Untertanen zur Verfügung stellen. Perry erklärt: »Persephone zum Beispiel hat sich auf Heilsprüche spezialisiert. Wenn also Deine Kreaturen im Kampf verletzt werden, kannst Du diese mit Heilsprüchen wieder auf die Beine bringen. Der düstere Todesgott Charnel dagegen erlaubt Dir den Zugriff auf dämonische Kreaturen von kaum zu übertreffender Kampfkraft.« Aber nicht nur die Magier sind in der Lage Zaubersprüche abzufeuern, auch etliche beschworene Kreaturen verfügen über dieses Talent. So manches Monster weiß sogar über einen einzigartigen Spruch, den sonst kein anderer auf Lager hat und der stets im Kampf Verwendung findet. Die Zaubersprüche sind sicherlich das Spektakulärste an Sacrifice – mancher Spruch beispielsweise ist in der Lage, unter Donnergetöse das gesamte Land umzu-




Dem Feuergott Pyros verdanken wir dieses flammende Inferno.


Einige der naturnahen Landschaften schauen einfach prachtvoll aus.

CHAOS: THE BATTLE OF WIZARDS

Das beste Spectrum-Spiel aller Zeiten? So toll Sacrifice auch aussehen mag, das grundsätzliche Spielkonzept wurde von einem in Ehren ergrauten Klassiker abgekupfert.

1983 schlug auf dem »Spectrum« die Stunde von »Chaos«, dem Gesellenstück von Julian Gollop. Der erschuf übrigens auch solche Meilensteine wie »Rebelstar Raiders«, »Laser Squad« sowie die »X-Com«-Serie. Geführt wurde eine rundenbasierte Schlacht zwischen maximal acht Zauberern, wobei das zehn mal fünfzehn Felder große Schlachtfeld exakt auf einen Bildschirm passte. Jeder Spieler bekam eine zufällige Auswahl an Zaubersprüchen, die jeweils nur ein Mal abgefeuert werden durften. Einige der eindrucksvollsten Zauber bestanden darin, dass Sie phantastische Fantasymonstren beschwören durften. Dann gab es auch das inzwischen zum Standard-Repertoire eines jeden modernen Zauberers gehörende magische Feuer. Unter den kampfstärksten Geschöpfen tummelten sich solche Gott-sei-bei-uns wie Höllendrachen oder Sturmriesen. Nicht zu vergessen der geniale Chaoszauber: Den bekamen nur erfahrene Zauberer,, welche auf dem Baum eines magischen Waldes saßen. Denn er bewirkte, dass alles und jeder plötzlich an einen zufälligen Ort teleportiert wurde . Chaos pur eben.



formen. »Meine Favoriten sind die dramatischen Sprüche«, meint Perry. »Da gibt es einen, mit dem kannst Du riesige Felsbrocken in die Luft heben, um sie dann auf Deine Feinde herabregnen zu lassen.« Dann gibt es noch einen Zauber, mit dem Sie einen Feuer speienden Vulkan erschaffen oder einen Tornado, der die Kraft hat ganze Armeen zuerst in die Wolken zu ziehen und von dort aus auf den Boden zu pfeffern. Lustig ist auch der »Bohrloch«-Spruch, bei dem Sie dem Feind einfach den Boden unter den Füßen weg- und dadurch ganze Armeen in tiefste Abgründe ziehen. Der Inhalt des Zauberbuchs Ihres Magiers ändert sich übrigens von Zeit zu Zeit und hier kommt eine weitere Besonderheit ins Spiel: Ähnlich wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel gibt es richtige Forschungsbäume, dank derer Sie mit zunehmender Erfahrung in den Genuss immer stärkerer Sprüche kommen. Sie marschieren los, beginnen damit Kontrolle über das Land zu erringen und gewinnen eine Mission nach der anderen. Je mehr Feinde Sie Ihrem Gott opfern, desto mehr Zaubersprüche erhalten Sie als Gegenleistung.

Die Götter selbst haben sich zwar auf bestimmte Zauberschulen spezialisiert, Sie selber haben aber durchaus gewisse Einflussmöglichkeiten, etwa wenn Sie von einem Gott zum anderen überlaufen und dadurch viele sehr unterschiedliche Sprüche diverser Zauberschulen erlernen. Möglich ist sogar, Sprüche verschiedener Schulen miteinander zu kombinieren. Prinzipiell haben Sie die völlig freie Wahl, zu was für eine Art Zauberer sich Ihr digitales Alter Ego entwickelt. Aber trotz der magischen Kombinationsmöglichkeiten bleiben die beschworenen Kreaturen der fünf Götter im Grunde genommen so ziemlich dieselben. Jeder Gott verfügt sozusagen über Standard-Einheiten, die sich in Ihren Eigenschaften und Kampffähigkeiten ziemlich ähneln. Eine Art Artilleristen hat beispielsweise jeder Gott im Sortiment: beim Gott Pyro handelt es sich um die »Bombards«, Stratos dagegen gebietet über Kanoniere namens »Seraph«. Es gibt natürlich mannigfache Variationen, aber dabei geht es dann vor allem um Unterschiede in den magischen oder kämpferischen Fähigkeiten. Die Götter werden Ihnen viele verschiedene Ausführungen einer Kreatur anbieten und Sie dürfen sich dann jeweils eine aussuchen. Wenn Sie zum Beispiel zu einer Insel fliegen müssen, werden Sie sich natürlich für eine fliegende Kreatur entscheiden.

In letzter Zeit hat sich bei Sacrifice einiges geändert, vor allem was die optischen Effekte anbelangt. Tröstlich auch – trotzdem Sie unzweifelhaft niedlich ausschauen -, dass diese Effekte kein reines Blendwerk sind, sondern durchaus Sinn machen und erhebliche Auswirkungen auf die anzuwendende Kampftaktik haben. Trotz all des Geredes über die prächtigen, Shiny-typischen Bombasteffekte und skalierbaren Objekte wäre all dies völlig verschenkt, wenn das Spiel sonst nicht viel taugt. Denn nicht vergessen werden darf in diesem Zusammenhang, dass die Technologie bereits bei dem allerorten umjubelten, aber kommerziell ziemlich erfolglosen »Messiah« eingesetzt wurde. Jedoch dürfte die Vielzahl unterschiedlicher Einheiten in Kombination mit der sehr hohen Frame-Rate dazu führen, dass Sacrifice auch über die schnelle Action gebietet, welche die pompöse Optik verspricht.

»Die Effekte sind kein reines Blendwerk, sondern machen durchaus Sinn.«

Abgerundet wird die grafische Orgie von einem Kamerasystem, das weniger dem üblichen 3D-Echtzeit-Strategiestandard entspricht, aber dafür umso mehr auf Tiefenwirkung und Atmosphäre setzt. Dave Perry: »Die Kamera folgt Deinem Zauberer. Du kannst aber auch die Kamerakontrolle auf eine Deiner Kreaturen legen, um beispielsweise die Welt durch deren Augen zu betrachten. Auf diese Weise wirst Du etwa Überfälle schneller entdecken. Erfahrene Spieler können zudem die Kamera selber steuern, zum Beispiel schnell über die Schulter zurückschauen, um einen Zauberspruch abzufeuern, noch während sie vor einem übermächtigen Feind flüchten.«

Dieses System ist - genau wie fast alle anderen Elemente von Sacrifice - gleichermaßen ambitioniert und optisch ansprechend. Bleibt zu hoffen, dass Shiny all das unter einen Hut bekommt, ohne Abstriche im spieltaktischen Bereich machen zu müssen.

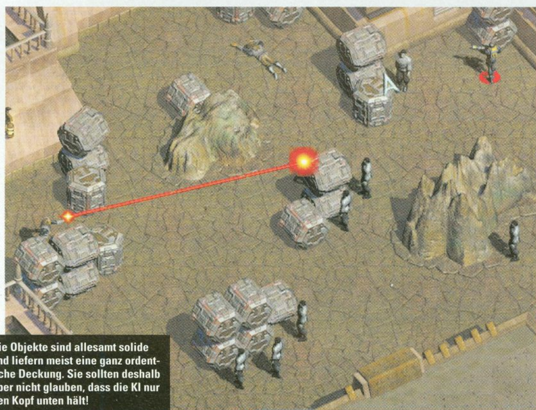
Nachdem uns jetzt der Mund so wässerig gemacht wurde, sind wir froh, dass Sacrifice kurz vor der Vollendung steht. Hoffen wir mal, dass Shiny ausnahmsweise auch den Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch schraubt. Das Potenzial für eine völlig neue Art raffinierter Kriegstaktiken scheint Sacrifice jedenfalls zu besitzen. , Zusammen mit der brillanten Präsentation könnte dies das Genre der Echtzeit-Strategiespiele endgültig von den bis zum Überdruss bekannten Command&Conquer-Spielprinzipien abnabeln. Und auch wenn das Wörtchen »Echtzeit-Strategie-Revolution« schon reichlich abgegriffen klingt, könnte es durchaus sein, dass diese Phrase hier endlich einmal zutrifft.

(Chris Buxton/md)

STAR TREK: AWAY TEAM



Die Schritte der Figuren erzeugen Schallwellen, die hier sichtbar gemacht werden. So haben Sie eine bessere Kontrolle über Schleich-Passagen.


Die Objekte sind allesamt solide und liefern meist eine ganz ordentliche Deckung. Sie sollten deshalb aber nicht glauben, dass die KI nur den Kopf unten hält!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Reflexive Entertainment/Activision
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.activision.com
- **Besonderheiten:** Taktisches Spielgeschehen auf Platoon-Ebene
- 18 umfangreiche Level

Zur Hölle mit der Ersten Direktive – die Föderation kann auch zubeißen!

Tja, da glauben Sie, dass Sie sich selbst kennen. Sie versuchen, ein braver kleiner SF-Fan zu sein, und genau das habe ich auch wirklich probiert! Ich bemühte mich, meine Trek-Vorlieben von rauflustiger »Kirkerei« hin zu diplomatieduseliger »Picarderie« zu verschieben.

Ich strengte mich an, die freundliche Gentlemen-Föderation zu mögen. Ich versuchte sogar, gewisse unanständige Gedanken in Bezug auf einen gewissen »Counselor« zu verdrängen – Sie wissen bestimmt, wen ich meine: Sie hängt ohne Ende auf der Brücke herum und jammert über »Gefühle« und »Empfindungen« ...

Aber alle Bemühungen waren vergebens! Denn was ich wirklich möchte, ist ein paar Direktiven kräftig zu verbiegen, gesetzestreuen Einsatzteams ihre blütenweißen Westen auszuziehen und einige Büchsen mit streng geheimen Starfleet-Operationen aufzumachen. Ja, ich bin ein böser Trekker, mea culpa und Halleluja. Kannst mich schlagen, Bruder!

Und es könnte sein, dass *mein* »Away Team« bereits kurz vor dem Ausrücken steht, und zwar in Form einer platoonbasierten Echtzeit-Strategie mit isometrischer Perspektive, die jedem »Commandos«-Kenner auf Anhieb bekannt vorkommen wird. Während der 18 Missionen der Solo- oder der kooperativen Mehrspieler-Kampagne befehligen Sie als Einsatzleiter im Lehnstuhl-Modus das ein- bis sechsköpfige Kommandoteam. Zur Debatte stehen Schleichfahrten, Rettungseinsätze, Fluchthilfe oder Täuschungsmanöver sowie ein ganzer Haufen nicht ganz so ehrbarer, sozusagen »unföderativer« Aktivitäten.

Um die Teufelskerle des Teams an ihren Einsatzort zu bringen, benutzt Away Team die »Incursion«, ein Schleich-Schiff, dessen Ähnlichkeit mit der aus der TV-Serie bekannten »Defiant« bestimmt noch den bösesten Borg blufft. Zudem kann die holografisch-projektive Hülle der Incursion das Schiff vorübergehend »verkleiden«. Dieser Hightech-Kutter bringt also Ihre Leute in Beam-Reichweite und alles andere ist dann Ihr Problem.

»Direktiven beugen mit Away Team.«

Away Team wird Ihnen nicht mit diesem »Lasst uns den viernasigen Botschafter der Bösewichte in philosophische Diskussionen verwickeln, um so den Spannungspegel zu -senken«-Krempel kommen. Stattdessen zeigt es dem Gegner, wo der Hammer hängt. Egal, ob auf Klingonenplaneten, in romulanischen Militärbasen oder in den düsteren, klaustrophobischen Korridoren eines borg-infizierten Föderationsschiffes: Das Away Team beeindruckt sofort mit kantengeglätteten Sprites und dichten, detaillierten Umgebungen.

Ein Schiffsdeck, das wir uns anschauen konnten, glänzte mit einzeln fabrizierten Möbeln, wiedererkennbaren Gemälden an den Wänden und Bettdecken samt Föderations-Abzeichen. Einer der attraktivsten Orte im Spiel ist das im berühmten Presidio von San Francisco gelegene Hauptquartier der Sternenflotte: gemütliche Gartenwege, blühende Innenhöfe, gepflegtes Interieur in den Arbeitsräumen. So was zu basteln, wäre selbst für die allmächtigen Q eine ganz schöne Herausforderung.

Aus der spielmechanischen Perspektive treffen Sie im Away-Team auf dies hier: Point-and-Click-Bewegungen beziehungsweise -Angriffe für individuelle Team-Mitglieder oder gemeinsame Anweisungen für die ganze Gruppe. Dazu kommen bewegliche Sichtkegel für Wachen und Kameras, wie sie von Commandos her bekannt sind (ein-schließlich der blinden Punkte hinter größeren Hindernissen), Mini-Karten mit sich selbst aktualisierenden Anzeigen und jede Menge Zeug, mit dem Sie Ihren Mit-Galaktikern eins überbraten können.


Bettdecken mit Starfleet-Logo – das ist wahrer Teamgeist!


Wenn Sie nicht entdeckt werden wollen, vermeiden Sie die blau dargestellten Sichtkegel. Oh, es ist wohl schon zu spät ...

Da gibt es Hand-Phaser und sehr viel grimmiger aussehende Phaser-Gewehre im Überfluss, aber auch die Granaten sind sehr spaßig. Sie können sowohl lähmen als auch bösen Schaden anrichten und kullern unberechenbar durch die Gegend: sehr befriedigend, das. Wenn so ein spitzohriger Romulaner seinen Schädel einfach nicht um die Ecke des Gangs strecken will, sind die Dinger äußerst effektiv, auch wenn der Schiffsdoktor dann wohl ein paar Überstunden machen muss. Aber der ist ja ohnehin bloß ein Hologramm.

Bombenstimmung!

Apropos Doktor: Die Medizin ist nur eine der fünf Disziplinen, in denen sich Ihre Leute spezialisieren können. Neben den Knochenflickern kontrollieren Sie auch Techniker, Wissenschaftler und Sicherheitsdienstler – nicht zu vergessen die kommandierenden Offiziere, versteht sich. Jeder von denen ist auf seine Weise wertvoll, tatsächlich gibt es sogar Missionen, die ohne den Einsatz eines bestimmten Spezialisten nicht lösbar sind. Egal, wie viele dicke Schlagetots Sie dabei haben – wenn die gegnerischen Laser ihren Elektroniker verdampfen, der als Einziger den direkt bevorstehenden Zusammenbruch des warpkerngedämpften Raumzeit-Gefüges verhindern kann, dann würde das nicht mal Mister Spock faszinierend finden!

Selbst in der blitzblanken Next-Generation-Zukunft machen waffenstarrende Trampel immer noch mehr Lärm als leichtfüßige, schleichfreudige Überfall-Experten. Und deshalb verfügt Ihr Away-Team über Messgeräte, mit denen Sie feststellen können, wie laut Ihr Untergebener eigentlich ist, wenn er auf feindlichem Territorium herumgeistert. Bis zu einem gewissen Ausmaß können Sie das beeinflussen: Ein kampferfahrener Offizier kriecht einfach leiser über den Boden als ein simpler Raumschiff-Kadett. Aber es hängt natürlich auch von Ihnen ab, den richtigen Zeitpunkt für das Überqueren der Gang-Kreuzung zu bestimmen beziehungsweise für wirksame Ablenkung zu sorgen.

Zum Beispiel gibt es da einen hübschen, friedlichen Apparat, der eine laut hörbare falsche Fährte legt – quasi eine Art hochtechnisiertes Bauchrednertum. Chefprogrammierer John Price liebt es, damit zu arbeiten und schafft es nicht nur oft, einen Einsatz ohne Blutvergießen zu beenden, nein, er löst dabei noch nicht mal einen einzigen Alarm aus! Vergleichen Sie das mal mit der Herangehensweise von Produzent Eric Dallaire, der schon mit Granaten um sich wirft, wenn ihm die Schuhe der Klingonen nicht gefallen!

Reflexive Entertainment, die Entwickler des Titels, planen den Einbau von kooperativen Netzwerkmissionen, in denen bis zu sechs Spieler Charaktere verschiedener Profession kontrollieren und mit anderen Spielern zusammenarbeiten müssen, um etwa Geiseln zu befreien, hinter dem Rücken der Romulaner vorbeizuschleichen, Schutzfelder zu knacken, Borgs abstürzen zu lassen und dergleichen mehr.

Bei alledem haben die Designer die seltene, von Paramount abgesegnete Gelegenheit, Charaktere, Technologien und Szenarios zu erfinden – auch wenn sie nicht der notorisch heiligenscheinigen Föderationsmoral entsprechen. Nein, wir reden hier nicht von Kriegsverbrechen, aber ein paar Grauschleier sind dem Away-Team schon erlaubt.

Kein Heiligenschein

Reflexive legt Wert darauf, einzigartige Figuren zu erschaffen, die auch in der Erinnerung haften bleiben. Beispielsweise mit Hilfe von Eigenarten bei Kleidung und Ausrüstung, aber auch durch Körperhaltung, Animationen oder bestimmte Redeweisen. Natürlich bekommen einige Promis ihre Mini-Rolle als NPCs (Data und Worf sind dafür zwei heiße Kandidaten), ja, einer der spielbaren Charaktere soll angeblich der entfernte Verwandte eines bekannten Trek-Haudegens sein – was immer das auch heißen mag.

Away Team macht also den Eindruck, als sei es Commandos in Flottenuniform, und es ist wohl das ambitionierteste der derzeit anstehenden Trek-Versoftungen. Wir halten Sie auf dem Laufenden, sobald weitere Neuigkeiten bekannt werden. **(Chris Hudack/jn)**



Man sollte so ein Away-Team dazu zwingen, wenigstens einen einfachen Soldaten mitzunehmen, der über den Jordan gehen darf – das machte die Fernsehserie schließlich auch immer so!

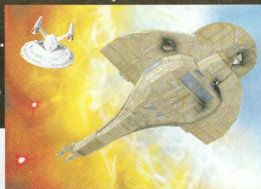
STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Wollten Sie schon mal Captain Kirk oder Picard sein? Auf dem schönen Stuhl sitzen und großartige Befehle geben? Dann hat Totally Games im nächsten Sommer das richtige Spiel für Sie! Wir berichten exklusiv.

Genauso wollen wir das sehen! Bratet den Romulanern mit voller Phaserenergie eins über!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Totally Games/ Activision
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.totallygames.com, www.bridgecommander.com
- **Besonderheiten:** Neues Spiel der »X-Wing«-Programmierer ■ Sie übernehmen die Rolle des Käpt'ns ■ Keine starre Missionsstruktur ■ Alle Stationen lassen sich manuell kontrollieren ■ Taktische Weltraum-Gefechte ■ Detailliertes Schadensmodell



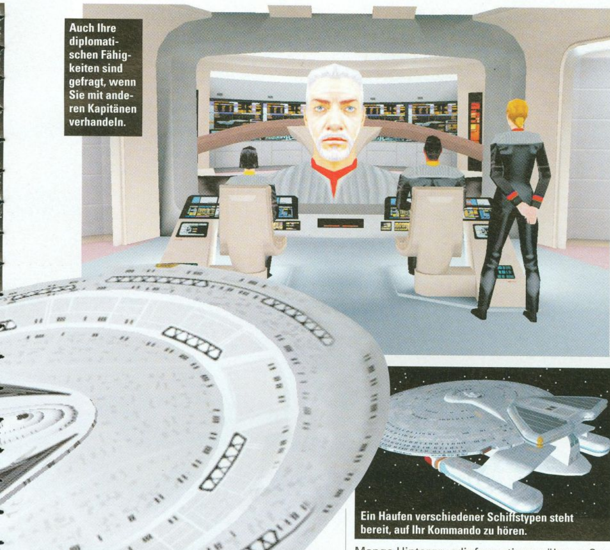
Das Schadens- und Grafikmodell lässt eine detaillierte Treffer-Darstellung zu.

Das gleißende Licht der romulanischen Phaserstrahlen färbt die Schilde blau, die Brücke wird schwer erschüttert, alle halten sich fest. »Schildenergie bei 40 Prozent!« brüllt der erste Offizier.

Aus den Konsolen steigen Dampfwölkchen und sprühende Funken hervor: Was machen Sie jetzt? Unter dem Kommando von Larry Holland basteln die »X-Wing«-Macher Totally Games an einer Star-Trek-Simulation, die Sie in den Kapitänssessel setzt. Anders als beim fünf Jahre alten »Star Trek: A final Unity«, wo Sie auch die »Enterprise D« steuern konnten, liegt hier die Betonung auf dem Simulationsaspekt. Obwohl, nicht nur Ihr Geschick als Stratege ist hier gefragt: In Konversationen mit anderen Schiffskommandanten oder Planetenbasen müssen Sie diplomatisch vorgehen, oder Sie haben die halbe klingonische Flotte am Hals. Doch zunächst spielen Sie den ersten Offizier auf der »USS Icarus«.

Übernehmen Sie!

Als junger, hoffnungsvoller Sternenflotten-Offizier verrichten Sie Ihren Dienst auf einer Reise in die äußeren Regionen des Alpha-Quadranten, als eine nahe stehende Sonne relativ unerwartet zur Supernova wird. Beim Freiwerden der titanischen Kräfte wird das Schiff beschädigt, der Kapitän stirbt. Und nun sind Sie der nächste in der Befehlsfolge und übernehmen das Kommando über die Icarus. Als Erstes müssen Sie den Kreuzer aus seiner



Auch Ihre diplomatischen Fähigkeiten sind gefragt, wenn Sie mit anderen Kapitänen verhandeln.



Die komplette Brücke wird dreidimensional modelliert, und von hier aus geben Sie Ihre Befehle.



Home, sweet Home: Nach getaner Arbeit reparieren Sie Ihr Schiff in der Sternenbasis.

Ein Haufen verschiedener Schiffstypen steht bereit, auf Ihr Kommando zu hören.

Die Galaxis-Klasse kann einiges wegstecken – ihre Schilde halten auch starken Phaserbeschuss aus.

misslichen Lage retten, dann erfahren Sie, dass Föderations-Kolonisten durch die Explosion des Fixsterns in Lebensgefahr schweben. Da muss natürlich sofort gehandelt werden.

Es wird zwar keine offensichtliche Missionsstruktur geben, aber die Designer lenken den Handlungsablauf in subtiler Weise, um den Eindruck zu erwecken, der Spieler befände sich tatsächlich in einer »Star Trek«-Folge. Dazu trägt auch ein weiteres Element bei: Der Hauptcharakter sind **Sie**. Sie erleben alles aus der Ich-Perspektive, es gibt kein 3D-Modell des Käpt'ns, keine digitalisierte Stimme. Stattdessen wiederholt der neue Erste Offizier Ihre Befehle, nachdem Sie diese gegeben haben. Aber ganz allein sind Sie nicht, denn die treue Crew steht Ihnen zur Seite.

Teamwork

Saffi Larsen ist Ihre rechte Hand. Sie kennt nicht nur ihre Pflichten als stellvertretende Kommandantin, sondern weiß auch mit jeder Menge Hintergrundinformationen über außerirdische Rassen zu brillieren. Am Steuer sitzt die Bajoranerin Kiska Loman, die wohl noch eine große Karriere vor sich hat. Auch der Wissenschafts-Offizier Miguel Diaz zeichnet sich nicht durch Unfähigkeit aus, ist es ihm doch schon als Fähnrich gelungen, die Bevölkerung eines Planeten vor einem Strahlensturm zu retten. Der taktische Offizier Felix Savali ist eine Koryphäe hinter der Waffenkonsole und er kann auch mit dem Phaser oder bloßen Händen gut austeilen. Und Chef-Ingenieur Brex hält nicht nur den Warpantrieb, sondern auch das Betriebsklima in gutem Zustand.

Ihre Befehle?

Entweder geben Sie Anweisungen per Mausklick auf die entsprechende Station oder Sie übernehmen die gerade nötige Aufgabe selbst. Die Künstliche Intelligenz erfüllt jede Aufgabe zwar sehr gut, doch um das letzte, vielleicht notwendige Quäntchen aus dem Schiff zu kitzeln, ist doch noch immer menschlicher Hirnschmalz notwendig. Trotz der »X-Wing«-Vergangenheit von Totally Games verkommt »Bridge Commander« nicht zur Dogfight-Simulation. Dickschiffe bewegen sich, wie im TV- und Filmvorbild, langsam und behäbig. Daher spielt Navigation, taktische Feuerpositionen und Ausrichtungsmöglichkeiten der Waffen eine viel größere Rolle als bei »Wing Commander«, »Starlancer« und Konsorten. Legen Sie die Energie auf die vom Zusammenbruch bedrohten Schutzschirme oder lieber in die Phaser, um den Gegner mit einem gut gezielten Treffer von der Bildfläche zu pusten? Trotz eher langsamer Manöver setzt eine Kampfsituation die Kommandanten unter großen Stress, da sie eine Menge Entscheidungen in kurzer Zeit treffen müssen.

Jetzt sagen Sie sich, »was gibt es im Weltall schon für taktische Möglichkeiten? Wo gibt es denn da Geländefaktoren?« Und nun erinnern Sie sich an »Star Trek 2: Der Zorn des Kahn«: Nein, nicht an die völlig übertriebene Theatralik von Darsteller Ricardo Montalban (»Khan«), sondern an den Schlusskampf im Mutara-Nebel. Solche Gebilde finden Sie auch in Bridge Commander, und die eignen sich wirklich hervorragend zum Verstecken.

»Sir, der Warpkern bricht!«

Grafisch hat Totally Games bisher nie das allerletzte aus High-End-Maschinen und Edel-Grafikkarten geholt. Aber wie Sie den Bildern schon entnehmen können, kommt ein echter Augenschmaus auf Sie zu. Farbige Nebel, schick aufleuchtende Schilde, wenn sie getroffen werden, große, dreidimensionale Planeten – warten Sie nur auf die detaillierten Schiffe! Dazu kommen die originalgetreu nachmodellierten Brücken, zu denen Chefkünstler Armand Cabrera anmerkt: »Einige mögen sogar genauer sein, als einigen lieb ist. Eine der Kommandostationen der Ferengi stammte offensichtlich noch aus den Zeiten, als das Budget knapp war. Sie bestand nur aus einem weißen Schirm. Das macht die 3D-Arbeit natürlich viel leichter!«

Das alles sieht selbstverständlich nicht nur hübsch aus, sondern wurde auch sehr realistisch in Szene gesetzt: Treffer hinterlassen Spuren auf der Schiffshülle, durchschlagen sie oder trennen ganze Stücke ab. Alle Pötte sind komplett deformierbar, um Waffeneinwirkungen besser darzustellen. Und wenn Sie eine Warpgondel verloren haben, sollten Sie sich schon etwas einfallen lassen, bevor Ihr Schiff auf Überlichtgeschwindigkeit geht.

Genau genommen haben wir bis jetzt nur einen Nachteil entdecken können – nämlich, dass dieses Programm erst im Sommer des nächsten Jahres erscheinen wird.
(PC Gamer/mash)

HERRSCHER DES OLYMP

VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

ZEUS

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS

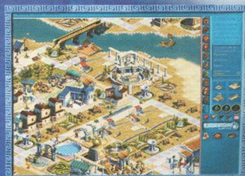


TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER SAGEN UND MYTHEN, EINE WELT VOLL TUGENDHAFTER HELDEN, FURCHTERRREGENDER MONSTER UND LAUNENHAFTER GÖTTER MIT DEM NEUEN AUFBAUSTRATEGIEHIT VON IMPRESSIONS: HERRSCHER DES OLYMP - ZEUS!

SIERRA™

www.sierra.de





Nahezu unbegrenzte Freiheit beim Städtebau und zahlreiche Geländestufen versetzen Sie mitten ins Spielgeschehen!



7 großartige Kampagnen entführen Sie in das alte Griechenland, wo die Götter noch unter den Menschen weilten.



Verbesserte Spielesteuerung und – übersicht durch eine komplett neu überarbeitete Bedienungsleiste.

BE-SWINGT IN DIE ZUKUNFT

Autorennen, Action, Geschicklichkeitsspiele und Simulationen hat der recht junge Publisher Swing Entertainment im Programm – wir werfen einen Blick auf kommende und existierende Produkte des Herstellers.


Nach getaner Arbeit fliegt unser Pilot in den Sonnenuntergang.

Swing ist außerdem noch an Midas Interactive und Conspiracy Entertainment beteiligt. Neben Eigenproduktionen und Fremdentwicklungen vertreibt Swing auch Compilations und Budget-Titel.

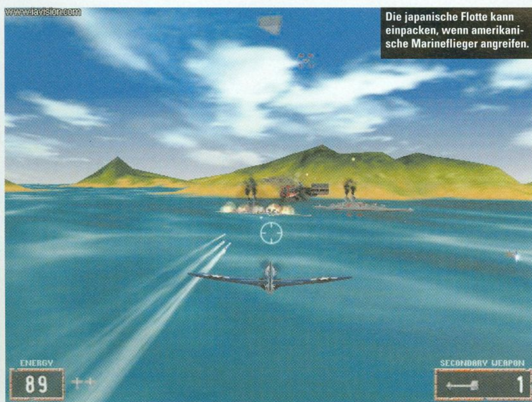
Eins der noch nicht erschienenen Produkte wollen wir uns etwas genauer ansehen.

Pacific Warriors: Air Combat

In den Pazifik verfrachtet Sie der schwedische Entwickler Interactive Vision. Bekanntermaßen balgten sich dort Anfang der 40er Jahre Amerikaner und Japaner um die Vorherrschaft. Als amerikanischer Marineflieger steigen Sie in drei verschiedene Maschinen, die alle unterschiedliche Eigenschaften haben – jede hat Vor- und Nachteile, es gibt also kein »ideales« Flugzeug. Der Gegner bietet jede Menge Material in allen Disziplinen gegen Sie auf: Jäger und Bomber, Schlachtschiffe, Flugzeugträger und U-Boote sowie Panzer und Bodengeschütze.

In fünf Gegenden des Stillen Ozeans gilt es jeweils fünf Aufträge zu erledigen, die in sich noch mal in jeweils drei bis zehn Level aufgeteilt sind. Sie sehen schon, »Pacific Warriors« ist keine Flugsimulation, sondern ein Actionspiel mit Kampffliegern. Daher finden Sie unterwegs auch Power-ups, die Ihnen mehr Schildenergie bescheren, Ihre Maschine reparieren oder neue Waffen spendieren. Die Designer haben dabei recht detaillierte Inseln in das Meer gepflanzt, auf denen Straßen und Dörfer liegen – und natürlich japanische Basen, die zumindest 1944 über US-Besuch nicht erfreut waren. Das alles läuft nur mit einer 3D-Karte, setzt aber dafür lediglich einen Low-End-Pentium mit 200 Megahertz voraus. **(mash)**


Auch Bodenziele stehen auf der Tagesordnung; diese Panzer lassen sich ziemlich leicht mit Raketen knacken.



Die japanische Flotte kann einpacken, wenn amerikanische Marineflieger angreifen.

Pacific Warriors: Air Combat – Fakten

Hersteller:	Interactive Vision/Swing Entertainment
Genre:	Action
Termin:	4. Quartal 2000
Internet:	www.swing-games.de



SWING ENTERTAINMENT IM ÜBERBLICK

Swing Entertainment in Kaarst, NRW, firmierte 1998. Seitdem brachten das Unternehmen neben GameBoy- und PlayStation-Spielen auch Compilations für PCs heraus, etwa »All you can play«. Aber auch eigene PC-Titel fanden den Weg ins Portfolio: Hier sind einige davon, die im Vertrieb über Virgin Interactive erscheinen und noch erhältlich sind.

Search & Rescue 2


Als Pilot eines Rettungshubschraubers lassen Sie die im Genre üblichen Panzerabwehr-Raketen zuhause und helfen stattdessen Menschen in Not.

Road Wars


Zwölf Strecken und genauso viele Fahrer warten in diesem Rennspiel auf Sie. Fieserweise dürfen Sie Ihre Gegner auch mit Waffen von der Strecke putzen.

Ka'roo



Das Känguru Joe schlägt sich hier durch 80 Level in sechs Welten. Es muss dabei Kristalle aufsammeln, kann hüpfen und Fallen.



www.gameit.com

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421 / 1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

33602 Bielefeld
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenst. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

86150 Augsburg
WIAL Shop
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

PC CD-ROM PREISKNALLER

3D Ultra Pinball Power Pack - 4 Titel (Vergessener Kontinent, Creep Night, Turbo Racing, Flippern im Weltall)	34,99
101. Airborne	24,99
Abe's Oddysee: Oddworld	9,99
Age of Wonders	34,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99
Akte Europa	29,99
ALL YOU CAN PLAY - Action Pack	34,99
dto. Adventure Pack	34,99
dto. Flugsimulations Pack	34,99
dto. Handels Pack	34,99
dto. Pinball Pack	34,99
dto. Racing Pack	34,99
dto. Sport Pack	34,99
dto. Strategie Pack	34,99
Allstyle Fighter	34,99
Alone in the Dark 3	9,99
Alpha Centauri Classic	29,99
dto. Mission: Alien Crossfire	24,99
Amerzone	24,99
Apache Longbow	9,99
Apache/Havoc	24,99
Armored Fist 2 Classic	29,99
Armored Fist 3	29,99
Asterix-Stret um Galien	29,99
Atari Arcade Hits 2	24,99
Atlantis 2 engl.	19,99
Atlantis 1+2 Bundle*	39,99
Autobahn Raser 1	19,99
Autobahn Raser 2	29,99
Autobahn Total	9,99
Axis & Allies	24,99
Baldur's Gate SAGA	39,99
Balls of Steel	9,99
Baphomets Fluch	14,99
Battle Isle Platinum Edition*	39,99
Battle Zone	9,99
Battle Zone 2	39,99
Biing 2	39,99
Bleifuss 1	14,99
Breakout	29,99
Bundesliga Profi 2000	19,99
C 64 Spiele	9,99
Caesar 3	14,99
Caesar Platinum (1-3)	39,99
Catz 4	24,99
Chroniken d.schw. Mondes	9,99
Civilisation: Call to Power	34,99
Civilisation 2: Test of Time	24,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99
Comanche Gold Classic	29,99
Command & Conquer 1: Megabox	29,99
Commandos Double Pack	39,99
Croc 1 Classic	29,99
Dark Project Gold	34,99
Dark Omen + Synd.Wars Classic	34,99
Darkstone	29,99
Deathtrap Dungeon	29,99
Delta Force	29,99
Der Industriegigant Gold	24,99

Der Klomanager	29,99
Der Korsar	24,99
Der Wächter der Schatten	24,99
Descent 3	19,99
Descent 3 - Mercenary	29,99
Devil Inside	**24,99**
Die by the Sword US	9,99
Die Siedler 2 Gold	24,99
dto. Mission 1	14,99
dto. Mission 2 - Amazonen	39,99
Die Völker SP	24,99
Diplomacy	24,99
Dogz 4	24,99
Driver SP*	24,99
Dune 2000 Classic	29,99
Dungeon Keeper Gold	19,99
DK Gold+Magic Carpet 2	34,99
Dungeon Keeper 2 Classic*	24,99
Dynasty General	29,99
Earth 2140	9,99
Earth 2150	34,99
Eastern Front	29,99
Eliminator	14,99
Emergency - Fighters for Life	19,99
Euro 2000	39,99
European Airwar	24,99
Extreme Mountain Biking US	14,99
Extreme Pinball	9,99
Extractors	4,99
Faust	29,99
Fighting Steel	34,99
Field & Stream Hunting*	19,99
Flanker 2.0	34,99
Fly	9,99
Forsaken	14,99
Frogger 2	29,99
F1 Racing Sim 2+Addon	9,99
F1 Profi 2000	24,99
F13 Stephen King + Die Siedler 2	34,99
F16 / Mig 29 Double Pack Classic	29,99
F 22 Raptor	29,99
Gabriel Knight Anthology	34,99
Gabriel Knight 3 - Gold	34,99
Galador	9,99
Game Gallery	14,99
Game Gallery Millenium	29,99
Gangsters	29,99
Gex 3D - Enter the Gecko	29,99
Global Domination	9,99
Gold Games 4	29,99
Gorky 17	34,99
GP 500	29,99
Grim Fandango	39,99
GTA 1	19,99
GTA 2	34,99
Gut Gemischt	39,99
Heart of Darkness	24,99
Heavy Gear 2	24,99
Hellcopter	4,99
Heretic 2	19,99
Heretic 2 engl.	14,99

Hexen 2	9,99
Hexplore	14,99
Holiday Island+Szen.	24,99
Homeworld	24,99
Ibiza Comic Poker	9,99
IF/A-18E Carrier Strike Fighter	14,99
Imperialismus	9,99
Imperialismus 2	34,99
Imperium Galactica 1	9,99
Incubation + Lösung	19,99
Incubation Mission	24,99
Indiana Jones 5	39,99
Interstate 76 Nitroriders	19,99
Interstate 82	29,99
Israeli Air Force Classic*	24,99
Jagdverband 44	39,99
Jagged Alliance 2	29,99
Jedi Knights + Mission	39,99
Kicker - Der Fußball-Manager	24,99
Killerloop	14,99
Knights & Merchants	9,99
Komplett gelöst 3	19,99
Lands of Lore 3	9,99
Larry Collection	29,99
Legacy of Kain: Soul Reaver	19,99
Legendäre Asse (Red Baron 2 + Asse der Tiefe)	34,99
Links LS 2000 - 10 Course Pack	39,99
Little Big Adventure 1	9,99
LKW-Raser	9,99
Lords of the Realm 2 + Mission	34,99
Lucas Arts: 10 Adventures	34,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Magic: The Gathering	24,99
dto. Mission: Spels of the Ancient	19,99
Master of Orion 1	9,99
Mech Commander	34,99
Mechwarrior 2	9,99
Mechwarrior 3	24,99
dto. Pirates Moon Add-On US	59,99
Messiah	**29,99**
Midnight Racing	39,99
Midtown Madness	24,99
Monopoly Junior	9,99
Monopoly Star Wars	24,99
Monopoly WM Edition	9,99
Moorhuhnjagd 1	19,99
Moorhuhnjagd 2*	24,99
Motorcross Madness	29,99
Moto Racer 2 Classic	29,99
Nascar Speed Pack	34,99
NBA 2000 Classic*	
Need for Speed 2	9,99
Need for Speed 3 Cl.	9,99
Need for Speed 4 - Brennender Asphalt	29,99
Nerv Arena	39,99
Newman Haas Racing	9,99
Nice 2 Kingsize	34,99
Nihilist	9,99
Nocturne	19,99
Nox	29,99
Outcast	19,99

Outlaws	24,99
Panzer Commander	14,99
Panzer General IV	39,99
Panzer General	9,99
Passion Pinball	24,99
Patti Pains Bondage Poker	24,99
Peacemaker	34,99
Phantasmagoria 1	24,99
Phantasmagoria 2 (kein Index)	24,99
Phoenix	24,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pirates Gold	9,99
Pizza Syndicate	**19,99**
dto. Mission	24,99
Police Quest 1+2	24,99
Prince of Persia	9,99
Prisoner of Ice	9,99
Privateer 2: The Darkening	9,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Quest for Glory 5 - Drachenfeuer	24,99
Railroad Tycoon 2 Gold Pack	34,99
Rail Road Tycoon DeLuxe	9,99
Rally Championship 2000	39,99
Red Baron 3D	24,99
Rent-a-Hero	14,99
Revolt	24,99
Ring der Nibelungen	24,99
Road Rash	9,99
Rollcage Stage 2	34,99
RTL Boxen	39,99
Rückkehr nach Krondor	24,99
SAGA – Age of Vikings	24,99
Sanitarium	29,99
Schleichfahrt	24,99
Sentinel Returns	9,99
Septerra Core	34,99
Seven Kingdoms 2	9,99
Shadowman	9,99
Shadow Company: Left for Dead	9,99
Shadow of the Empire	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Dynasty	24,99
Shanghai Dynasty II - Second Dynasty	29,99
Silent Service 2	9,99
Silver	29,99
Sim Ant	9,99
Sim Copter	9,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	9,99
Sim Life	9,99
Sim Tower	9,99
Skat: Grand Ouvert	24,99
Skout	19,99
Solar Crusade	9,99
South Park Luv Shack	9,99
Space Arcade Collection	14,99
Space Clash	39,99
Spirit of Speed	24,99
Sports Car GT Classic	29,99
Sports TV Boxing	24,99

Superbike 99 Classic*	24,99
Star Fleet Command: Captain Edition*	34,99
Starsiege Universe	34,99
Star Trek: Birth of Federation	9,99
Star Wars: Behind the Magic	29,99
Star Wars: Rebellion	39,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung	39,99
Star Wars: Racer	39,99
Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Star Wars: Rucksack	9,99
Starcraft	14,99
Streetwars	9,99
Sumpfhühner	24,99
Supreme Snowboarding SP	24,99
Syndicate Wars	9,99
System Shock 2 Classic*	24,99
Tellurian Defense	9,99
Thandor	24,99
Theme Park	9,99
Theme Park+Theme Hospital	34,99
Theme Park World	29,99
Tiger Woods PGA Tour 2000	9,99
Trophy Bass 4*	19,99
Tomb Raider	34,99
Tomb Raider 2	34,99
Tomb Raider 3	34,99
Tomb Raider 4	39,99
Tombstone 1882*	39,99
Touring Car Championsship 1	24,99
Total Annihilation	9,99
Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Transport Tycoon	9,99
Transport Tycoon+World Ed.	19,99
Trick Style	9,99
Trophy Bass 4	19,99
Turok 2	14,99
Tzar	34,99
UEFA Champ.League 98/99	9,99
Ultimate Nascar Speed Pack	34,99
Unreal Tournament SP*	24,99
Viper Racing 450 PS	19,99
Wall Street Trader	29,99
Warcraft 2: Battlenet	34,99
Wargasm	9,99
Warhammer 40K-Chaos Gate	24,99
Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Warhammer Collection	24,99
Warzone 2100 Pr. Coll.	29,99
WCW Nitro US	24,99
Western Front	24,99
Wet Attack	19,99
Wheel of Time SP	29,99
Wing Commander 5	29,99
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	19,99
X-Wing vs. Tiefighter + Mission	39,99
X-Wing : Alliance	39,99
You don't know Jack 1	19,99
You don't know Jack 2	29,99
Zork-Grand Inquisitor	9,99
Zork Nemesis	9,99

+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++

PC CD-ROM

12 O"OClock High	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
dto. Missionen und Kampagnen	24,99
dto. Offizielle Mision: The Conquerors	54,99
Age of Sail 2*	74,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	79,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99
Anno 1602 Königsedition	54,99
Anpfiff: Der RTL Fußball Manager	74,99
Anstoß 3	79,99
Anstoss Action*	59,99
Aqua*	79,99
Arcatera	69,99
Army Men–Air Tactics	54,99
Army Men in Space	54,99
Army Men - Operation Meltdown	54,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call	69,99
Atlantis 2 dt.	79,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	74,99
Baldur's Gate 2*	79,99
Battle Isle: 5 incl. Porto	89,99
Billard Nights	59,99
Black & White*	89,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr*	44,99
Blair Witch Project 2*	44,99
Blizzard Anthology (Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + dto. Broodwar)	44,99
Bleem	49,99
Bugdom*	44,99
Bundesliga Manager 2000	64,99
Bundesliga Stars 2000	74,99
Bundesliga Stars 2001incl. Porto	79,99
Bundesliga 2001-Fussball incl. Porto	79,99
Business Tycoon	69,99
Bust a Move 4	54,99
Caesar's Palace 2000	54,99
Carmageddon TDR 2000	69,99
Catan – die erste Insel	69,99
Close Combat Triology US	89,99
Close Combat 4	69,99
Cluedo 3	54,99
Cold Blood*	79,99
Colin McRae Rally 2*	79,99
C & C 3 engl.	39,99
C & C 3 Feuersturm incl. Porto	34,99
C & C 2 Megabox	54,99
C & C 3 Megabox Ibcl. Porto	74,99
Command & Conquer: Renegade*	79,99
C & C Alarmst. Rot 2 incl. Porto	89,99
Creatures 3	69,99
Croc 2	44,99
Crusaders of M&M	74,99
Cultures - Die Entdeckung Vinlands	79,99
Daikatana	69,99

Daikatana engl	79,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2	69,99
Dark Reign 2 engl	79,99
Delta Force 2	69,99
Demarrage	44,99
Demolition Racer	59,99
Demon World 2 *	74,99
Der Clou 2*	74,99
Der Patrizier 2*	74,99
Der Trainer 2	49,99
Der Urlaubsraser	59,99
Der Verkehrsgigant	72,99
Descent-Freespace 2	64,99
Deus Ex US-Box mit dt. Anl.	74,99
Diablo + Mission	34,99
Diablo 2	79,99
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3 + Amazonen	74,99
Die Siedler 3 Gold	79,99
Die Siedler 4*	79,99
Die Völker Gold	54,99
Dino Crisis	69,99
Dracula Resurrection	69,99
Dragon Fire	64,99
Dragon Stories	44,99
(Birthright+Betrayal at Antara+Rückk. nach Krondor)	69,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Ultimate Golf	59,99
Duke Nukem*(nicht ...Forever)	44,99
Dukes of Hazzard Racing	74,99
East Front 2	64,99
Encyclopedia Brit. 2000	74,99
dto. Deluxe	119,99
Enemy engaged - Comanche vs. Hokum	69,99
Europa Universale*	69,99
European Super League*	44,99
Evil Dead*	74,99
Everquest + Ruins of Kunark eV	59,99
Evolva	69,99
Extreme Biker	44,99
F1 Champ.2000* incl. Porto	89,99
F1 2000 incl. Porto	89,99
F1 Manager* incl. Porto	89,99
F1 World Grand Prix 99	79,99
F 22 Lightning 3	64,99
F/A 18	69,99
F/A 18 Super Hornet	64,99
Falcon 4.0	54,99
Fifa 2000 incl. Porto	84,99
Fifa 2001* incl. Porto	84,99
Final Fantasy 8	79,99
Fire Team	79,99
Flight Unlimited 3	74,99
Flugsimulator 2000 Pro	119,99
Fly 2K	74,99
Flying Heroes	74,99
Liste „Flugsims" anfordern!	
Force Commander	69,99

Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Fritz 6	74,99
Frontierland - Der Eisenbahnpionier	74,99
Frontschweine*	74,99
Gabriel Knight 3	69,99
Game Maker Pro*	84,99
Game Progr. Starter Kit 4.0* incl. Porto	89,99
Gamers Choice* (Spielesammlung 10 Titel: Age of Wonders, Martian Gothic, GTA 2, Hidden & Dangerous, Fly...)	49,99
Giants*	64,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic *	74,99
GP World	54,99
Grandmaster Chess*	69,99
Grand Prix 3	69,99
Grand Prix Evolution	59,99
Gromada*	74,99
Ground Control	74,99
Gunship 3	69,99
GZSZ Quiz	54,99
Half Life Generation Pack	64,99
dto. Opposing Force	39,99
Half Life: Generation v2*	44,99
Hazard	59,99
Heavy Metal FAKK 2	74,99
Heroes of M&M 3 Double P.	74,99
dto. Expansion Set	44,99
HOMM 3 Shadow of Death edA	69,99
Heroes of M&M Trilogy*	74,99
Hidden & Dangerous Double P.	74,99
Homepage Creator	44,99
Homeworld 2:Catacysm* incl. Porto	54,99
Honda Motocross Grand Prix	69,99
Imperium der Ameisen* incl. Porto	79,99
Imperium Galactica 2	69,99
Insane*	74,99
Infestation	44,99
Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99
Jetfighter 4*	74,99
Käfer Total	59,99
Kiss Pinball*	44,99
Kiss Psycho Circus	74,99
Lego: Alpha Team*	69,99
Lego: Stunt Rally*	69,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	64,99
Lemmings Revolution	59,99
Links LS Kurs Coll. 4	49,99
Links LS 2000	79,99
Longest Journey	74,99
Majesty	62,99
Martian Gothic: Unification	74,99
Maximum Flight	64,99
Max Payne*	84,99
MDK 2	64,99
Mercedes Benz Truck Racing	64,99
Metal Fatigue	69,99
Midtown Madness 2*	69,99

Might & Magic 7	74,99
Might & Magic 8	74,99
Might & Magic Mill.	69,99
MoHo*	74,99
Monopoly 2000	59,99
Moon Project*	44,99
Motocross Madness 2	64,99
Motorcross*	74,99
Music 2000	69,99
NBA 2000 incl. Porto	79,99
Need 4 Speed 4	79,99
Need 4 Speed Motor City* incl. Porto	79,99
dto: Porsche incl. Porto	89,99
NHL 2001* incl. Porto	89,99
No One Lives Forever* incl. Porto	79,99
Odyssee	74,99
Oil Tycoon*	69,99
Omikron - The Nomas Soul	79,99
Paris 1313*	59,99
Pharao = Caesar 4	74,99
dto. Mission: kleopatra	39,99
PGA Golf 2000	44,99
Planscape Torment	64,99
Player Manager 2000	69,99
Play the Games Vol. 2	49,99
Play the Games Vol. 3	49,99
Pokemon Druckstudio blau	44,99
Pokemon Druckstudio rot	44,99
Police Quest Swat 3	64,99
Pro Pinball Collection	64,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	54,99
Rainbow Six Gold	59,99
Rallymasters	69,99
Ran Trainer 3	49,99
Real Never Ending Story*	74,99
Reach for the Stars 2	69,99
Renegade Racing	64,99
Resident Evil 3*	79,99
Revenant	79,99
Riding Star	69,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun	69,99
Roland Garros Tennis 2000	64,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Loopy Landscapes (2. Add-On)*	34,99
Rune*	74,99
Satanica	59,99
Search & Rescue 2 (= Medicopter 2)	64,99
Die Sims	74,99
dto. Mission: Das volle Leben	29,99
Shadow Quests	44,99
Sheep*	69,99
Shogun	69,99
Sim City 3000 Deutschl.	69,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Slave Zero	69,99
Soft DVD Max	49,99
Soulbringer	74,99
Spec Ops 2	59,99
StarLancer	84,99

Starship Soldiers	74,99
Starship Troopers*	64,99
Star Trek -Armada	69,99
-Captain's Chair	29,99
-Conquest Online	39,99
-Creator Warp 2*	74,99
-Der Aufstand	39,99
-Klingon Academy	74,99
-New Worlds*	64,99
-Voyager	79,99
-Voyager Special Edition	99,99
Star Wars	64,99
-Droids	39,99
-GunGan: Die neue Welt	39,99
-Magie eines Mythos	44,99
Stunt GP	54,99
Sudden Strike	79,99
Summoner*	79,99
Superbike 2000	69,99
Super 1 Karting	69,99
Supreme Snowboarding	69,99
Suzuki Alstare Racing	54,99
Swat 3 Elite Edition*	49,99
Tachyon	69,99
Team Alligator	74,99
Techno Mage*	72,99
Test Drive 6	69,99
Theocrazy	69,99
The Final Curse*	69,99
TNN Outdoors Pro Hunter 2*	74,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
Traitors Gate	49,99
Tribes 2*	64,99
Triple Play 2001 incl. Porto	79,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
UEFA Champions League 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima World Edition	69,99
dto. Renaissance	29,99
Unter schwarzer Flagge	79,99
Urban Chaos	74,99
USAF-US Air Force	69,99
V-Rally 2 Expert Edition*	69,99
Vampire: Die Maskerade dt	79,99
Vampire: Die Maskerade engl	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Vikings	74,99
Virtual Pool Hall	54,99
Virtual Skipper	59,99
Wall Street Tycoon	69,99
Warlords Battlecry	74,99
Wild Wild West	59,99
Worms: Armageddon	49,99
X–Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission X-Tension	34,99
Dto. Special Spiel+Mission	59,99
X-Files: The Game	79,99
You don't know Jack 3	74,99
Zeitmaschine	74,99
Zeus: Herrscher des Olymp*	79,99

Sie suchen ein Spiel? Wir haben viele - fragen lohnt sich...













Titel des Monats: 34,99

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Deutschlands bester Spieleversender PC ACTION 09/2000

BEQUEM BESTELLEN:

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① Telefon: 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:
Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

+++ Kein Mindestbestellwert +++

ACCESSORIES:

Liste „Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m
Liste „Zubehör" anfordern
Netzwerkbundle:
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps) **109,99**
2 TP Kabel

CH Products		Pedals Pro	209,99	Cordless Track Man Wheel	129,99	Force Feedback Pro 2.0 Stick	199,99	Cyborg 3D Digital Stick - auch USB	89,99
Flightstick Pro	124,99	Pedals Pro USB	259,99	Gaming Mouse	79,99	Force Feedback Stick USB*	179,99	Cyborg 2000	59,99
F 16 Combat Stick	189,99	Throttle	34,99	MouseMan Wheel	69,99	Force Feedback Wheel USB	239,99	X-36 Flightstick	189,99
dto. USB	214,99	Throttle Pro	179,99	Wheel Mouse Optical	69,99	Precision Pro Racing Wheel	99,99	R4 Racing Wheel	129,99
F 16 Fighter Stick	189,99	Virtual Pilot	169,99	MouseMan Wheel Optical	89,99	Game Voice	89,99	R4 Force Feedback Racing Wheel	219,99
Flight Stick Pro	124,99	Virtual Pilot Pro	179,99	Extreme Digital 3D USB+Gameport	69,99	Intellimouse Explorer	99,99		
Flight Sim Yoke	239,99	**Gravis**		Interceptor	99,99	Intellimouse Optical	79,99	**Guillemot**	
Flight Sim Yoke USB	269,99	Analog Pro Joystick	19,99	Force FFB-Joystick USB	189,99	IntelliEye	79,99	Ferrari Lenkrad	94,99
Force FX Feedback	169,99	Gamepad	19,99	Gamepad USB+Gameport	44,99	Cordless Wheel Maus	59,99	Ferrari FF Lenkrad	229,99
Mach 1	34,99	Gamepad Destroy Tilt	54,99	Gamepad Extreme USB+Gameport	74,99	Trackball Optical Shooter	64,99		
Pedals	139,99	Gamepad Stinger (Laptop)	49,99	Formula(yellow)	144,99	Strategic Commander 2.0 USB*	179,99	**Soundkarten,3D Grafikkarten & DVD**	
		Xterminator Dual Contr.	99,99	Rumble Pack	79,99	Internet Keyboard	44,99	**Creative Labs**	
		Xterminator Gamepad	84,99	Thunderpad	19,99	Natural Keyboard Pro	94,99	SB Live 1024 PCI	129,99
		Gamepad Pro (auch USB)	29,99	**Microsoft Sidewinder**		**Saitek**		SB Live Platin PCI	429,99
		Logitech		Gamepad Pro	59,99	Dashboard	39,99	SB 4 Point Surr. 1000	144,99
		Wingman	29,99	Dual Strike	89,99	Game Mouse 1	49,99	Creative 3D Blaster GTS2 32 MB AGP	649,99
		Cordless MouseMan Wheel	99,99	Freestyle Pro	99,99	Game Mouse 2 (Pad + Mouse)	89,99	Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM 4 x AGP	649,99
		Cordless Wheel Maus USB+PS/2	64,99	Plug and Play (USB)	34,99	Pad P 2000 Freestyle	69,99		
				Precision Pro Joystick	99,99	Pad P 750	54,99		

Tony Hawk 2* 59,99 DM

Battle Isle PLAT.* 39,99 DM

Die Siedler 4* 79,99 DM

Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.gameit.com !!!

Gamers Choice* 49,99 DM

Blair Witch* 44,99 DM

Anpfiff:Fußball Manager 74,99 DM

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: (Post / E-mail / Fax / Internet) 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

GEHEIMTIPP

Homeworld 2

Catalysm, die nächste Generation im Homeworld-Universum, spielt ungefähr 15 Jahre nach den Ereignissen des Original-Spiels. Mit komplett neuem Spiel-Abschnitt mit Dutzenden neuer Schiffe und Technologien .

Homeworld 2* (incl.Porto) 54,99 DM

PORTO FREI

Battle Isle 4 89,99 DM

Cultures: Entdeckung Vinland 79,99 DM

Panzer General* 69,99 DM

Demon World 2* 74,99 DM

RED FACTION



Tyrannisch: Schwerbewaffnete Sicherheitskräfte sollen den Aufstand der Minenarbeiter gegen Ultor brutal niederschlagen.


Luftalarm: In den zerklüfteten Marsgräben machen Sie unangenehme Bekanntschaft mit Ultors Patrouillengleitern.


Lebensecht: Detailliert modellierte Charaktere wie dieser Techniker helfen Ihnen weiter – oder machen Ihnen das Leben schwer.

Lassen Sie gern Dinge in die Luft fliegen? Plagen Sie Anfälle unkontrollierter Zerstörungswut? Dann freuen Sie sich: Mit »Red Faction« kündigt sich ein 3D-Shooter an, welcher auch Ihre Bedürfnisse berücksichtigt!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Volition/THQ
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** Frühling 2001
- **Internet:** www.redfaction.com

■ **Besonderheiten:** Die Level sind beliebig deformierbar ■ Raketen sprengen Löcher in Wände ■ Vehikel zu Wasser, zu Lande und in der Luft können gesteuert werden ■ Physiksystem erlaubt realistische Flüssigkeiten

Es ist noch nicht allzu lange her, als 3D-Action-Spiele als tumbe Ballerei verschrien waren, reine Reflexübungen ohne auch nur den Hauch von Innovation oder Spieltiefe.

Es war die Blütezeit der Produkte von id Software und jedes Entwicklerstudio, das etwas auf sich hielt, meinte, an einem indizierungsträchtigen Titel werkeln zu müssen. »Half-Life« sollte all das ändern. Fortan entwickelte das Genre neue Konzepte, Abwechslung, Taktik, Plot, spielerische Tiefe und sogar so etwas wie Geist. Seither sind Shooter-Fans anspruchsvoll geworden und erwarten mit jedem neuen Spiel mehr Novitäten. Weshalb sind also die Freespace-Macher bei Volition nur so überzeugt davon, mit ihrem neusten Titel das Genre ein weiteres Mal zu revolutionieren?

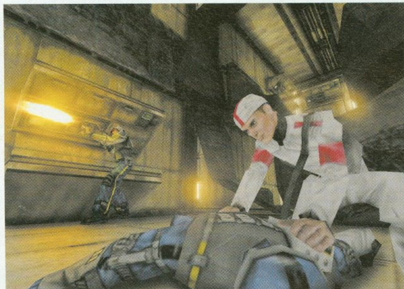
Tatsächlich besitzt »Red Faction« eine Wunderwaffe, welche es garantiert aus der Masse der Konkurrenzspiele hervorheben wird. Dabei handelt es sich um eine Kleinigkeit namens »Geo-Mod«, eine Engine, welche zufällige Geometrieveränderungen in Echtzeit ermöglicht. Keine Sorge, als wir davon zum ersten Mal gehört hatten, konnten wir uns auch nichts darunter vorstellen. Ganz grundsätzlich bedeutet dies, dass die Engine von Red Faction die realistischen physikalischen Konsequenzen von wildem Herumgeballer berechnet.

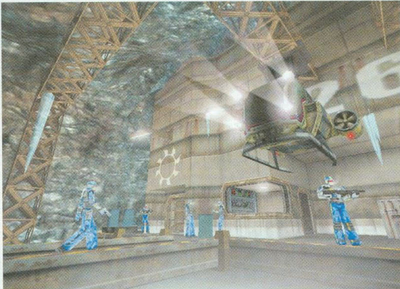
»Dem Genre droht im nächsten Frühjahr eine Revolution.«

Mechanik, Thermodynamik und Co

Wenn Sie also beispielsweise eine Rakete in den Boden jagen, entsteht dort ein tiefer Krater. Lassen Sie ein paar weitere daneben einschlagen, entsteht ein netter Schützengraben, in dem Sie zur Not in Deckung gehen können. Natürlich lassen sich nicht nur Löcher in den Boden schießen. Wenn Sie ein Heckenschütze auf einem Wachturm nervt, können Sie einen Stützpfeiler wegschießen, infolgedessen der ganze Turm mitsamt Gegner in sich →

Red Faction


Samariter auf Abwegen: Sanitätseinheiten versorgen Verwundete auch auf der Gegenseite. Beachten Sie die aufwändige Animation hierfür.


»Das Boot« auf dem Mars: Dieses U-Boot ist nur eines von vielen Vehikeln, welche in Red Faction zum Einsatz kommen.

→ zusammenstürzt. Haben Sie den Schlüssel zum feindlichen Hauptquartier verloren? Kein Problem, Sie können ja einfach ein Loch in die Wand sprengen. Die Möglichkeiten sind schier endlos.

Gebäude und starre Objekte sind nicht das einzige, was in Red Faction auf Beschuss empfindlich reagieren kann. Auch Flüssigkeiten und Gase sollen physikalisch korrekt simuliert werden. Sprengen Sie also die Seitenwand eines Kanals weg, ergießt sich das Wasser entsprechend aus der Lücke und breitet sich am Boden aus. Mit etwas Geschick könnten Sie den Kanal vollständig umleiten. Ereignisse wie diese werden von Volition nicht vorgefertigt, sondern spontan berechnet, um dem Spieler größtmögliche Freiheit bei der Lösung von Problemen zu erlauben. Sprengen Sie also die Stützen unter einer Brücke weg, werden nicht nur die Feinde im Tal unter ihr begraben, sondern der Bach soll sich angeblich auch noch an den Trümmern stauen.

Viva la Revolución!

Doch eine phantastische Engine ersetzt noch lange kein gutes Gameplay, wie wir schon seinerzeit bei »Jurassic Park: Trespasser« schmerzlich feststellen mussten. Im Gegenteil: das Mehr an Möglichkeiten stellt sogar höhere Ansprüche an das Spieldesign. Glücklicherweise ist bei Red Faction ein Entwickler am Werk, welcher schon mit »Freespace« beweisen konnte, dass er etwas von guten Spielen versteht. Der Plot, eine Mixtur aus »Half-Life« und »Total Recall«, klingt schon recht viel versprechend: In einer Minenkolonie auf dem Mars ist unter den Bergleuten eine Seuche ausgebrochen. Zusammen mit den schon bisher unmenschlichen Lebensbedingungen bringt dies das Fass zum Überlaufen und die Leute organisieren sich zur Revolte gegen ihren Arbeitgeber, die Ultor Corporation. Ihr Held, ein Bergmann namens Parker, verstrickt sich in den Konflikt und sieht sich schon bald den schwerbewaffneten Schergen des Konzerns gegenüber, welcher sich nicht nur als abgrundtief korrupt entpuppt, sondern auch noch – Überraschung! – als Urheber der Seuche.

Wie einst Arnie auf dem Mars

Was sollen Sie als kleiner Angestellter denn gegen diese Übermacht tun? Richtig, Sie besorgen sich Waffen. Viele dicke Waffen und Munition dazu. Und dann wird endlich zurückgeschossen! In Red Faction stehen Ihnen voraussichtlich 15 verschiedene Kanonen zur Verfügung, welche meist noch mit unterschiedlichen Schuss-Modi versehen sind. Neben dem Level-zerbröselnden Raketenwerfer findet sich auch das klassische Arsenal von Pistole über Schrotflinte und MP bis hin zum vielgeliebten Scharfschützengewehr. Für abwechslungsreiches Gemetzel ist also gesorgt.

Auch bei den Lokalitäten haben sich die Designer viel Mühe gegeben. Angefangen in engen Minenschächten dürfen Sie sich durch Mannschaftsquartiere, Vergnügungsbezirke, Forschungslabors, Hospitäler, Kraftwerke, Höhlensysteme und Marskanäle langsam an die wüstenhafte Oberfläche des roten Planeten kämpfen. Und von dort aus dringen Sie schließlich zu den Orbitalstationen der tyrannischen Ultor-Chefetage vor.

Auf dem Weg erleichtert Ihnen ein ganzer Fahrzeugpark die Fortbewegung zu Land, zu Wasser und in der Luft. Mit einem Schützenpanzer durchbrechen Sie Wände und überfahren unvorsichtige Gegner, in Tauchbooten liefern Sie sich Unterwassergefechte in einem gigantischen, unterirdischen Höhlensystem und unter freiem Himmel bewegen Sie sich mit Gleitern über die zerklüftete Marsoberfläche.

Wenn es Volition tatsächlich gelingt, der grandios klingenden Featureliste Taten folgen zu lassen, droht dem Genre im nächstes Frühjahr tatsächlich eine Revolution. Doch um all das zu einem einzigen Spiel zusammenzufügen, steht den Entwicklern noch ein dicker Brocken Arbeit ins Haus. Ob siedieser Aufgabe wirklich gewachsen sind, wird sich wohl erst im Frühling zeigen. **(Li C. Kuo/luc)**



Bombenstimmung: Nach einem kurzen Raketengefecht besitzt dieser Raum ein paar neue Ausgänge. In Red Faction wird sich Ihre gesamte Umgebung in die Luft sprengen lassen.

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

6 saustarke Wochen
die Nr.1 in den
PSX-Charts!

FRONT SCHWEINE

SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons")

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT"

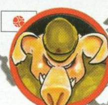
featuring:


ISAC WASHINKEN


MANFRED SCHWARTOWSKI


ARTHUR SWINEY


GEORGES PORC FLAMBÉ


WOK HOG


DSCHINGIS SCHMARRN



Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller`s Dir rein!



AB 25. OKTOBER IM HANDEL

www.frontschweine.com

PRESENTED BY



DER PATRIZIER 2

Ergraute Spieler machten ja schon vor Jahren die Nord- und Ostsee mit der Handelssimulation »Der Patrizier« unsicher. Ab November soll nun mit der Fortsetzung wieder frischer Wind in die alten Segel wehen.

Die Wirtschaftssimulation – einst der Deutschen liebstes Computerspiele-Genre – wurde in den letzten Jahren nach und nach von den Aufbau-Strategieprogrammen verdrängt.

Nur mit nackten Zahlen zu spekulieren, war angesichts der vielfältigen Möglichkeiten der Konkurrenztitel einfach nicht attraktiv genug. So fristet das Genre, von einigen Fußball-Managern mal abgesehen, seit einiger Zeit ein Schattendasein.

Um an den damaligen Erfolg der Wirtschaftsspiele anknüpfen zu können, ist es also mit Zahlen und Statistiken alleine nicht mehr getan. Das erkannte wohl auch Ascaron. »Der Patrizier 2« erinnert folglich auf den ersten Blick an eine Aufbausimulation wie beispielsweise »Anno 1602«. In den Städten wuseln Einwohner durch die Gassen, verrichten ihre Arbeit in den umliegenden Bauernhöfen oder verkaufen Waren auf dem Marktplatz. In den nett gerenderten Städten haben Sie erstmals die Möglichkeit, eigene Produktionsstätten zu errichten oder - wenn Sie sich zum Bürgermeister wählen lassen - den Ort zu erweitern. Trotzdem werden Sie bei Patrizier die meiste Zeit Waren billig einkaufen und woanders teuer verkaufen.

Die Preise für Erzeugnisse variieren im Laufe der Zeit natürlich erheblich. So treiben zum Teil historisch verbürgte Ereignisse den Wert verschiedener Güter in die Höhe. In solch einer Situation sollten Sie schleunigst Ihr Schiff mit den entsprechenden Produkten beladen und sich auf den Weg zum geeigneten Hafen machen. Auch ein Kredit zu horrenden Zinsen kann sich bei solch einer Gelegenheit auszahlen, damit Sie noch schnell ein paar Waren zusätzlich hamstern können.



In den Städten warten neue Waren und Arbeitskräfte auf Sie.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ascaron
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.ascaron.com

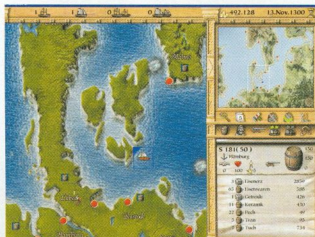
Besonderheiten: Fortsetzung der klassischen Wirtschaftssimulation ■ Errichtung eigener Produktionsstätten ■ Schwerpunkt auf Handel ■ Wahlweise auch politische Karriere möglich ■ Historisch korrekte Ereignisse

Lustig ist das Händlerleben

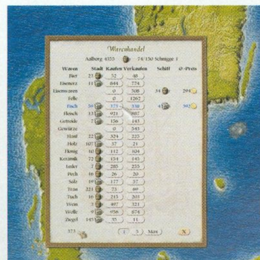
Ihre Brötchen brauchen Sie nicht nur auf ehrliche Weise zu verdienen – schon gar nicht, wenn auf den Meeren zahlreiche Handelsschiffe mit wertvollem Inhalt unterwegs sind. Sie investieren einfach ein paar Goldstücke in die richtige Bewaffnung und betätigen sich fortan als Pirat. Dabei sollten die Städte, die Sie gewöhnlich anlaufen, nichts von Ihren kriminellen Aktivitäten erfahren – sonst gibt es ziemlichen Ärger.

Geld bedeutet Ihnen nichts? Wie wäre es dann mit politischer Macht. Lassen Sie sich zum Bürgermeister wählen und verbessern Sie anschließend die Lebensqualität in der Stadt Ihrer Wahl. Der Haken ist dabei nur, dass Sie die Sanierung dieser Gemeinde komplett aus eigener Tasche finanzieren müssen. Das steigert zwar Ihr Ansehen, doch Ihre Gläubiger werden Ihnen dennoch weiterhin die Bude einrennen.

Angesichts der spielerisch zwar unterschiedlichen, aber mächtigen Konkurrenz wie »Anno 1502« oder »Die Siedler 4« muss sich der Patrizier sicher warm anziehen. Der ausgeprägte Schwerpunkt auf Wirtschaft und Handel wird allerdings mit Sicherheit den Unternehmergeist so manchen Spielers wecken. **(dk)**



Auf der Karte haben Sie all Ihre Schiffe und Waren im Überblick.



Die Warenpreise variieren mit der Zeit erheblich.

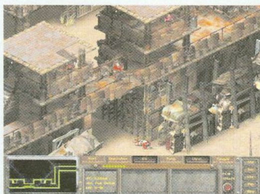
FALLOUT TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

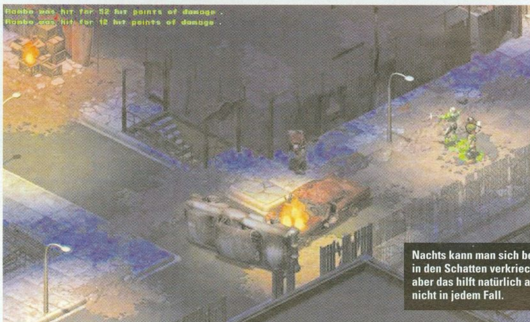
Rollenspiel und Strategie passen mindestens so gut zusammen wie Vanille-Eis und heiße Himbeeren – wenn es noch eines Beweises für diese Behauptung bedarf, wird Interplay ihn nächstes Jahr liefern.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** 14° East/Virgin Interact.
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.interplay.com

- **Besonderheiten:** Originelle Mischung aus Echtzeit- und Rundensystem ■ Bis zu sechs aktive Charaktere aus einem Pool von 30 ■ Neun verschiedene Charakter-Typen ■ 25 Kernmissionen und 15 bis 20 Nebenjobs


Erinnert das nicht irgendwie an die Schrotthaufen von »Waterworld«?



Nachts kann man sich besser in den Schatten verkriechen – aber das hilft natürlich auch nicht in jedem Fall.

Tatsächlich hat bereits 3DO mit »Heroes of Might & Magic« überzeugend vorgemacht, dass Strategiespiele gut mit Rollenspiel-Hintergründen verquickt werden können. In dieselbe Kerbe soll nun Interplays Beitrag zur Genre-Verständigung schlagen.

Historisch gesehen spielt »Tactics« zur gleichen Zeit wie »Fallout 2«, und zwar irgendwo zwischen den Ruinen von Chicago und Denver. Dort gibt es nämlich ... Nun, eigentlich gibt es dort gar nichts – abgesehen von wenigen Überresten der Zivilisation. Aber für gar nichts klingt es doch ziemlich interessant: primitive Dörfer, umgekippte Wolkenkratzer, eingestürzte Fabriken, unfreundliche militärische Anlagen und natürlich die Brotherhood of Steel, eine Art Selbsthilfegruppe für Krieger.

Als Mitglied dieser Bruderschaft gebieten Sie über bis zu sechs Komplizen, die in isometrischer Perspektive durch die Gegend zu schieben wären. Ähnlichkeiten zu »Jagged Alliance 2« drängen sich auf, oder? Aber es gibt auch Unterschiede: Beispielsweise läuft das Spiel zwar generell rundenbasiert ab, man soll sich aber beliebig bewegen können. Besondere Machenschaften wie etwa Schießen verbrauchen allerdings so genannte Aktionspunkte, und die benötigen eine gewisse Zeit, um sich zu regenerieren. Während der Gegner zieht, dürfen Sie schon mal Ihre nächsten Taten planen und auf eine Warteliste setzen.

Eine Vielzahl von taktischen Möglichkeiten sorgt für Abwechslung: Terrain-Erkundung, Fallenstellen, Autofahren oder gar das Überrollen von Feinden zählen zum Repertoire. Wobei der Begriff des Autos hier weit zu fassen wäre – dicke Panzer und einsitzige Scoutfahrzeuge gehören ebenfalls dazu. Übrigens kann man die Vehikel nicht nur zum Fahren benutzen, sondern auch, um gewichtige Ausrüstungsgegenstände zu transportieren.

Wie bei »Baldur's Gate« bekommen Sie es mit einer 2D-Landschaft zu tun, die auf 3D getrimmt wurde. Daher können Sie an Häuserwänden emporklettern oder sich auf den Boden werfen, um sich vor dem Feind zu verbergen. Denn das System arbeitet mit Sichtlinien: Wer hinter einer Tonne oder einem Busch liegt, der ist ziemlich unsichtbar – leider gilt für die Gegner dasselbe.

Derzeit basteln die Designer an sechs Kapiteln mit insgesamt 25 Kernmissionen sowie einem ganzen Haufen weiterer Nebenaufträge – wobei die Erledigung eines Jobs stets Konsequenzen für die Zukunft hat. Besonders erfreulich ist, dass 14° East einen umfangreichen Multiplayer-Part plant, an dem 18 Spieler gleichzeitig teilnehmen können, jeder von ihnen mit zwei Charakteren unter seiner Fuchtel. Acht spezielle Multi-Maps sollen eingebaut werden, aber Sie werden auch die normalen Kampagnen-Karten für eine Partie mit Freunden nutzen können. **(jn)**


Jede Menge Vehikel warten auf ihren Fahrer.

WARZONE 2100

DUNGEON KEEPER 2

OUTCAST

„Legale

DRIVER



„Fast wie Weihnachten!"
PC Action 09/2000



DIE VÖLKER

COMMANDOS HINTER FEINDLICHEN LINIEN

„Die drei Spieleriesen Eidos, Electronic Arts und Infogrames setzen mit der dritten Folge der Play-the-Games-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe."
„Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei – eindeutig die beste und hochwertigste Compilation, die jemals erschienen ist."
PC Games 10/2000

Powered by SAT.1



MESSE OHNE

Gleich eins vorweg: Neue Knaller vom Kaliber eines »WarCraft 3« oder »Black & White« gab es nicht zu bestaunen. Lesen Sie hier, warum sich der Besuch der diesjährigen ECTS dennoch gelohnt hat .

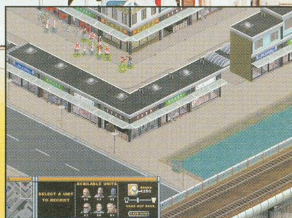
Zum letzten Mal im Olympia-Messegelände? Nächstes Jahr soll die ECTS in den Londoner Docklands stattfinden.

ECTS 3-5 SEPTEMBER LONDON OLYMPIA

Es gibt viel zu sehen in London, der größten britischen Stadt mit dem Sitz der Königsfamilie. Aber selbst der Millennium Dome oder die Tower Bridge reizten uns nicht. Nein, wir sahen uns für Sie drei lange Tage (und Nächte) die aktuellen Neuheiten der Software-Branche an.

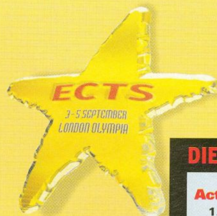
Quo vadis, ECTS?

Es besteht kein Zweifel: Die Zahl der PC-Titel nimmt ab. Doch das ist kein genereller Grund zur Panik, denn der Trend zu weniger, aber dafür qualitativ hochwertigerer Software hält an – auch wenn wir über den einen oder anderen Ausfall nur den Kopf schütteln können. Etwa über »Hooligans – Storm over Europe«, einem Echtzeit-Strategiespiel eines holländischen Softwareproduzenten, bei dem Sie eine Horde gewalttätiger Fußballfans (oder auch nur einfache Raufbolde – für Sport interessieren die sich wohl nicht) kontrollieren. Passend dazu sah der Messestand wie ein Pub aus, alkoholische Getränke inklusive. Wir glauben jedenfalls nicht, dass ein derartiges Produkt das von der Öffentlichkeit argwöhnisch beäugte Image der Computerspiele verbessern wird.



Nicht zu glauben: Ein Echtzeit-Strategiespiel mit Hooligans, in dem Sie Zivilisten umhauen müssen.

MASSE



Eine Reihe namhafter Firmen glänzte durch Abwesenheit, so etwa Activision oder Electronic Arts, die ihre Produkte im neuen, repräsentativen Firmengebäude vorstellte. Microsoft führte lediglich die Xbox hinter verschlossenen Türen vor und Eidos hatte nur eine Suite im benachbarten Olympia Hilton Hotel gemietet – Zutritt hatte dort ausschließlich die englische Presse.

Auch der Messestandort steht zur Diskussion: Anstelle auf dem Olympia-Gelände im netten Stadtteil Kensington soll die nächste ECTS im ExCeL-Zentrum in den Londoner Docklands stattfinden – wir sind gespannt, ob dort die Verkehrsanbindungen so gut sind wie in Kensington.

Im Vergleich zur E3 fiel auf: Alles ist kleiner, gemütlicher, stressfreier. Auch diesmal hielt sich die Belästigung durch leichtgekleidete Damen mit einem Packen an Werbeprospekten in Grenzen, ebenso die Lärm-Emissionen der einzelnen Stände.

Was gibt's Neues?

Vom vermutlichen Weihnachts-Blockbuster »Black & White« abgesehen, freuten wir uns über die Vorführung der Missions-CD zu »Diablo 2«, in der zwei neue Charaktere Sie durch einen fünften Akt begleiten. Ein ausführliches Preview finden Sie auf Seite 36. Und für »Grand Prix 3« kündigt Hasbro ein Add-on an, welches das Hauptprogramm auf die 99er Saison updated. Für das Weihnachtsgeschäft hat aber jeder Publisher ein paar heiße Eisen im Feuer, die wir Ihnen kurz vorstellen.

Was finden Sie im Messebericht?

Alle erwähnenswerten Neuheiten präsentieren wir Ihnen, hübsch nach Genre und Alphabet sortiert, auf den folgenden Seiten. Abgeschlossen wird der Messebericht mit einer Übersicht über die wichtigsten geplanten Spiele, inklusive Erscheinungsterminen und Internetadressen. Auf Grund der Abwesenheit einiger Hersteller erhebt die Liste keinen Anspruch auf Vollständigkeit, ebenso wenig die Messe-Highlights auf dieser Seite. **(mash)**

DIE MESSE-HIGHLIGHTS

Action & Geschicklichkeit

1. Delta Force: Land Warrior
2. Rainbow Six: Covert Ops
3. No One lives Forever
4. Gunman Chronicles
5. Aquanox

Seite 79

Strategie & Aufbau

1. Black & White
2. Warcraft 3
3. Anno 1503
4. Die Siedler 4
5. Zeus: Master of Olympus

Seite 76

Adventures, Action-Adventures & Rollenspiele

1. Diablo 2 Expansion-Set
2. Neverwinter Nights
3. Stupid Invaders
4. Star Trek DS9: The Fallen
5. Summoner

Seite 82

Simulationen, Sport & Rennspiele

1. FIFA 2001
2. NHL 2001
3. Pro-Rally 2001
4. Colin McRae Rally 2
5. Adlertag

Seite 84



Schäferin Bo Pepp versucht mit sanften Gesten Martin in die Messehallen zu treiben.



Auch wenn es weniger Messe-Hostessen als letztes Jahr gab: Die eine oder andere war doch da.

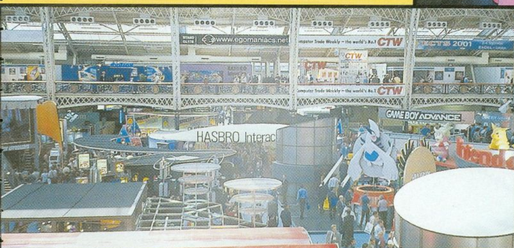


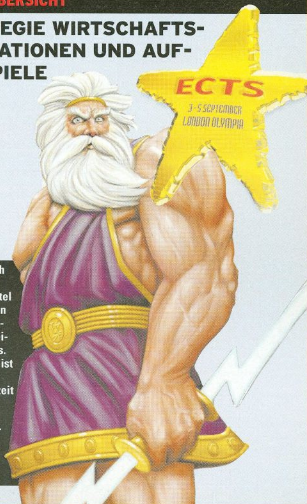


Bild links: Viele Hersteller sind nicht gekommen wie Eidos, Activision, Electronic Arts oder Microsoft.

Bild rechts: Immer umlagert: die Tanzmatten für das Sega Dreamcast.

GENRE-ÜBERSICHT

STRATEGIE WIRTSCHAFTS-SIMULATIONEN UND AUF-BAUSPIELE



Immer noch machen Strategietitel den größten Teil der PC-Neuerscheinungen aus. Allerdings ist konventionelle Echtzeit-Strategie passé, die Entwickler gehen ganz neue Wege.

Anno 1503

Zehnmal größere Spielflächen verspricht Max Design für den »Anno 1602«-Nachfolger. Handel über Land per Karawane ergänzt denjenigen per Schiff, wobei auch eine Menge neuer Pötte in den Gewässern dümpeln. So gibt es Kriegsschiffe, die Transporter im Konvoi begleiten, und an Land 32 Höhenabstufungen. Das Terrain gerät dreidimensional und ist stufenlos dreh- wie zoombar.

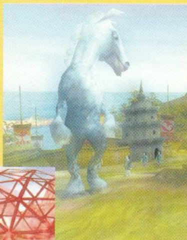
Die Computerintelligenz wurde in den Bereichen Diplomatie, Handel und Kampf erweitert, außerdem legen die KI-Gegner nun alle ein eigenes, individuelles Verhalten an den Tag. Dank zusätzlicher Ressourcentypen stellen Ihre Schützlinge viel mehr verschiedene Güter her, die Sie gewinnbringend verschachern können. Grafisch haben die Max-Designer auch zugelegt, denn die Animationen sehen deutlich hübscher aus.

Hersteller: Max Design/Infogrames
Termin: 1. Quartal 2001



Black & White

Unbestrittenes Messe-Highlight war Peter Molyneuxs neueste Kreation. Als gottgleiches Wesen behüten Sie Ihr Volk oder ärgern es auch – der Spielverlauf stellt es Ihnen völlig frei, gut oder böse zu sein. Witzig: Benutzen Sie als E-Mail-Programm »Outlook«, dann durchforstet »Black & White« bei der Installation Ihr Adressbuch. Fortan rennen kleine Männchen mit den Namen Ihrer Kontakte durch die Welt und winken, sollte eine E-Mail kommen.



Die zweite interessante Sache ist die KI der Kreaturen, welche Sie züchten. »Zwei unserer Beta-Tester haben ihre Kreaturen miteinander spielen lassen«, sagt Peter. »Sie spielten Fang-den-Stein. Nur war die eine dabei besser, weil sie mehr geübt hatte. Die andere wurde eifersüchtig, nahm den Stein und legte ihn ins Feuer. Beim nächsten Mal nahm die eine den glühend-heißen Felsen in die Hände und verbrannte sich dabei, während die andere daneben stand und sich amüsierte.«

Hersteller: Lionhead/EA Games
Termin: 4. Quartal 2000

WarCraft 3

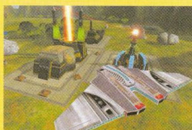
Bill Roper führte auf der Messe die neueste Version von »Warcraft 3« vor. Mittlerweile haben sich die Designer auf fünf verschiedene Rassen geeinigt, als da wären etwa Menschen, Orks, Dämonen und Untote. Als Truppenführer agieren die so genannten Helden, die spezielle Fähigkeiten haben und im Verlauf des Spiels weitere hinzugewinnen, beziehungsweise vorhandene verbessern. Mit einem Kampagnen-Editor basteln Sie auch eigene Feldzüge, wenn Ihnen die vorhandenen nicht mehr reichen. Durch Skelett-Animationen (auch bei lebenden Wesen) und der Berechnung der Haut sollen die Bewegungen der Figuren noch besser aussehen.

Leider wird das Spiel frühestens Mitte nächsten Jahres in die Geschäfte kommen – und wie wir es von Blizzard ja gewohnt sind, ändert sich auch da noch sicherlich etwas.

Hersteller: Blizzard/Havas Interactive
Termin: 2. Quartal 2001



→



Battle Isle: Der Andosia Konflikt

Eine reizvolle Mischung aus Rundenstrategie und Echtzeit-Ressourcen-Management verspricht Blue Byte mit diesem Titel. Über 30 Jahre nach den Geschehnissen in »Incubation« müssen Sie in den einzelnen Missionen eine Basis für Nachschub errichten und mit Ihren Truppen für Ruhe sorgen.

Hersteller: Blue Byte
Termin: 4. Quartal 2000



Bundesliga Manager X

Nach dem Debakel des »BLM 97« und dessen verbesserter, dann auch sehr schön spielbaren Version »BLM 98« kommt nun die nächste Inkarnation. Die Spielszenen sollen mit aktueller 3D-Grafik aufgewertet werden, im Gegenzug der Einstieg nicht zuletzt durch Automatik-Funktionen einfacher sein.

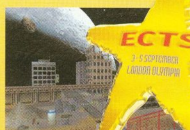
Hersteller: Software 2000
Termin: 3. Quartal 2001



Kicker Fussballmanager 2

Viele neue Features warten im dritten Fußball-Manager von Heart-Line auf Sie. Die Spielszenen wurden von den Designern stark überarbeitet. Dazu fällt die Gestaltung des Interface einfacher und übersichtlicher aus, Zeitungsartikel informieren Sie. Der Mehrspieler-Modus funktioniert auch per Netzwerk.

Hersteller: Heart-Line/Phenomedia
Termin: 4. Quartal 2000



Outer Rim

Weit außerhalb der normalen stellaren Schiff-Fahrtsrouten liegt das »Outer Rim«, der Rand der Galaxis. Dort findet ein Schiff die Überreste einer außerirdischen Zivilisation. Schwups kämpfen alle Parteien mit über 70 Fahrzeugtypen in einer Art Mix aus Rundenstrategie und Echtzeit.

Hersteller: Trinode Entertainment/ Fishtank Interactive
Termin: Februar 2001



Die Siedler 4

»Die Siedler 4« soll nicht nur ein Update des dritten Teils werden, vielmehr werden Tiere und Animationen für mehr Leben im Spiel sorgen, außerdem zoomen Sie nun die Grafik stufenlos. Neben den drei Völkern Mayas, Wikinger und Römer lauert eine destruktive dunkle Rasse auf Sie, die öde Wüsteneien hinterläßt.

Hersteller: Blue Byte
Termin: Dezember 2000



Starfleet Command 2

Die zweite Auflage der Star-Trek-Strategie versetzt Sie in die Rolle von acht Rassen. Nicht weniger als 100 Missionen wollen von Ihnen neben der Kampagne bewältigt werden. Die Designer führen zwei komplett neue Völker ein, die alle über gut bewaffnete Raumschiffe verfügen – laden Sie also schon mal die Photonentorpedos.

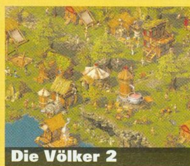
Hersteller: Interplay/Virgin Interactive
Termin: 4. Quartal 2000



Sternenfahrer von Catan

Die Designer weichen bei der Umsetzung dieses Brettspiels von der Vorlage ab, denn es gibt Echtzeit-Elemente. Trotzdem geht es immer noch um das Besiedeln von Planeten und die Ressourcen-Beschaffung. Selbstverständlich finden Sie einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Sternenfahrer.

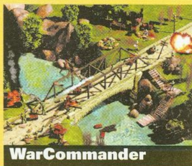
Hersteller: Virtual Excitement/ Ravensburger Inter.
Termin: 4. Quartal 2000



Die Völker 2

Drei Stämme warten darauf, von Ihnen zu Glanz und Glorie geführt zu werden – wie Sie das machen, spielt keine Rolle. Entweder Sie schaffen dies, in dem Sie sich mit Gewalt durchsetzen oder Sie bevorzugen den friedlichen Weg und vereinen alle Völker. Natürlich stehen die Bedürfnisse Ihrer eigenen Leute an erster Stelle.

Hersteller: JoWood/Infogrames
Termin: 2. Quartal 2001



WarCommander

Außer Sudden Strike hat CDV noch einen weiteren Titel in der Mache: Jeweils 20 Missionen lang kommandieren Sie Ihre Truppen, die elf verschiedene Spezialeinheiten beinhalten. Granatsplitter und Explosionen setzen bei den Kämpfen auch benachbarte Regimente außer Gefecht.

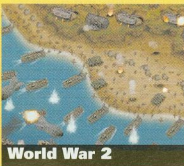
Hersteller: CDV
Termin: 4. Quartal 2001



Warrior Kings

In diesem mittelalterlichen Szenario haben Sie nur eins im Sinn – König zu werden. Dazu müssen allerdings erst einmal diese lästigen Feinde erledigt werden. Sie verbünden sich dabei mit Gott oder den Kräften der Finsternis, die Ihnen auf Ihrem Weg behilflich sind.

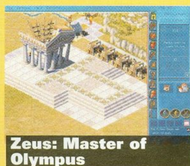
Hersteller: Black Cactus/ Havas Interactive
Termin: 2. Quartal 2001



World War 2

»Sudden Strike« bekommt Konkurrenz: Auch hier kontrollieren Sie Deutsche wie Alliierte im Kampf in Italien, Nordafrika und Deutschland. Neben einem Editor sorgen 45 bis 60 Missionen für längeren Spielspaß, alle Waffengattungen kommen vor wie Tiger-Panzer, Spitfire-Flieger und natürlich U-Boote.

Hersteller: Dream Enterprises/E2soft
Termin: 4. Quartal 2000



Zeus: Master of Olympus

Sowohl »Caesar 3« als auch »Pharao« sind noch in den Verkaufscharts, da rückt schon deren Nachfolger heran. Diesmal verschlägt es Sie ins antike Griechenland zu Herkules und Konsorten. Vulkanausbrüche erschweren Ihnen den Bau von Städten und Monumenten.

Hersteller: Impressions/ Havas Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

GENRE-ÜBERSICHT

ACTION UND GESCHICKLICHKEIT

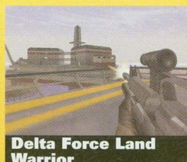
Dicke Wummen kommen immer gut: Mittlerweile benötigen Sie bei aktuellen Genrevertretern auch taktisches Geschick.



Aquanox

Der »Schleichfahrt«-Nachfolger bekommt einen neuen Namen. Nicht, dass der ganze Globus schon unter Wasser steht – Terroristen brechen auch noch mit Hilfe einer Strahlenkanone den Meeresboden auf, was einen Haufen unangenehmer Kreaturen wie Riesenkraken freisetzt.

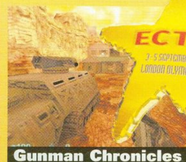
Hersteller: Massive Development/ Fishtank Interactive
Termin: 1. Quartal 2001



Delta Force Land Warrior

Das dritte Spiel der »Delta Force«-Serie steht in den Startlöchern. Diesmal unterstützt die Voxel-Engine auch 3D-Karten. Deutlich storybetonter begleiten Sie fünf Charaktere, die mit neuestem Gerät bewaffnet sind und sich dem internationalen Terrorismus auf der ganzen Welt entgegenstemmen.

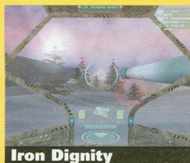
Hersteller: Novalogic
Termin: 4. Quartal 2000



Gunman Chronicles

Basierend auf der »Half-Life«-Grafik-Engine (die wiederum auf »Quake 2« aufbaut) bastelt ReWolf an einem 3D-Shooter, der neue Monster und Schießprügel enthält. Programmierbare Waffen, steuerbare Fahrzeuge und die hervorragende KI von Half-Life sind die herausragenden Punkte dieser PC-Ballerei.

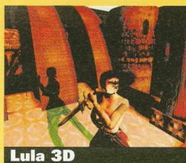
Hersteller: ReWolf/Havas Interactive
Termin: 4. Quartal 2000



Iron Dignity

Auch eher taktisch angehaucht ist dieser Titel von Topware Interactive, in dem Gruppen von bis zu 15 Fahrzeugen herumstreunen – jedes von ihnen können Sie übernehmen. In den Missionen müssen Sie Geiseln befreien, Informationen beschaffen oder gegnerische Außenposten zerstören, die rund um den Globus verteilt sind.

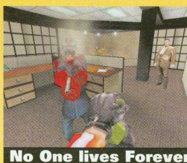
Hersteller: Topware Interactive
Termin: 1. Quartal 2001



Lula 3D

Keine Lula gleicht der anderen. In »Lula 3D« stürmt unsere Silikon-Heldin – wer hätte es gedacht – durch 3D-Gewölbe und setzt etwas schlagkräftigere Argumente als ihre Kurven ein. Richtig in Szene gesetzt wird das Ganze mit der Vulpine-Grafik-Engine, die Skelettanimationen, Bump-Mapping und farbige Lichteffekte darstellen kann.

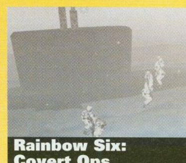
Hersteller: CDV
Termin: 3. Quartal 2001



No One lives Forever

Eine Mischung aus Emma Peel und James Bond ist Geheimagentin Archer, die im klassischen Agentenfilm-Look aus den 60ern 15 Level lang das Weltverbrechen bekämpft. 30 Waffen und Gegenstände – wie ein Raketenwerfer im Handtaschenformat – erleichtern der jungen Dame das Handwerk.

Hersteller: Monolith Software/ EA Games
Termin: 4. Quartal 2000



Rainbow Six: Covert Ops

Das neueste Produkt aus der »Rainbow Six«-Reihe vereinigt neun neue Level der Terroristenhatz mit einer zweiten CD, auf der eine Menge Informationen abgelegt wurden. Neben einem »Making of« von Rainbow Six finden sich Materialien über Spezialeinheiten wie die deutsche GSG9 oder der britischen SAS.

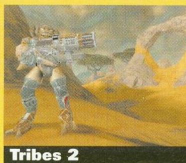
Hersteller: Red Storm Entertainment/ Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000



Sheep

Die »dämlichste Künstliche Intelligenz« (Schafe) kommt. Die, oder zumindest die Hälfte von ihnen, müssen Sie als Hirte durch 30 Level bringen. Und das ist in den sieben Landschaften nicht so einfach, denn sie werden von Haifischen, Mähdreschern und anderen Übeltätern bevölkert.

Hersteller: Minds Eye/ Empire Interactive
Termin: 4. Quartal 2000



Tribes 2

Neue Fahrzeuge und frische Waffen stecken im Nachfolger zum Online-3D-Shooter »Tribes«. Noch größeren Wert als bisher legen die Programmierer auf Teamarbeit, denn die Wettereffekte etwa haben auch Einfluss auf den Spielablauf. Zum Offline-Üben finden Sie nun einen Einzelspieler-Modus.

Hersteller: Dynamix/Havas Interactive
Termin: 4. Quartal 2000



Yager

THQ hat einen neuen deutschen Entwickler unter Vertrag: Yager entwickelt ein gleichnamiges Actionspiel. Die Welt von »Yager« wird bevölkert von den Tinkern, die in einer durch Giftmüll und Zerstörung geprägten Umwelt leben. Grafisch erwartet Sie dabei eine detailreiche 3D-Umgebung.

Hersteller: Yager Development/THQ
Termin: 2001



Zax

Wäre doch der Forscher nur nicht auf diesem unwirtlichen Planeten notgelandet! Dann wäre jetzt sein Schiff nicht beschädigt und er müsste sich nicht auf die Suche nach Ersatzteilen machen – was besonders dringend ist, da die örtliche Sonne zur Supernova zu werden droht.

Hersteller: JoWood/Infogrames
Termin: 3. Quartal 2001

→

Wikinger fürchten nur zwei Dinge:

den Zorn der Götter
und
ihre eigenen Stammesgenossen.



In einem brillanten Fantasy-Actionspiel voller Mythen und Legenden des berüchtigten Nordvolkes stellen Sie sich den wilden Horden – mit riesigen Schwertern oder gewaltigen Äxten.

Und nicht nur die Dunklen Wikinger werden Ihre Wege kreuzen – auch kampfwütige Zwerge und schreckliche Ungeheuer, die die Unterwelt bevölkern, trachten Ihnen nach dem Leben.



- rasante 3D-Action basierend auf der Unreal-Tournament-Engine, die für Rune erweitert wurde
- über 25 Einzelspieler-Levels mit anspruchsvollem Leveldesign und kniffligen Rätseln
- über 15 Waffen - von Schwertern, Schilden, Äxten bis zu Keulen, die alle zur Beschwörung göttlicher Kräfte verwendet werden können
- gefährliche Gegner wie Goblins, Zwerge, Schneemonster, Dunkle Wikinger und legendäre Gottheiten der nordischen Mythologie
- abwechslungsreiche Multiplayer-Modi (mit Deathmatch und Team Deathmatch)



www.take2.de

RUNE




GATHERING
DEVELOPERS


humanhead


EPIC
MEGAGAMES


TAKE2interactive



GENRE-ÜBERSICHT

ADVENTURES, ACTION-ADVENTURES UND ROLLENSPIELE



Gute Nachrichten von der Abenteuerfront: schöne neue Rollenspiele und sogar einige Adventures.

Everquest: The Scars of Velious

Auf dem Eiskontinent Velious, südlich von Antonica, warten 16 neue Spielzonen mit Schneedrachen, Eisbären oder Sturmriesen auf mutige Recken. Die Grafik wurde verbessert – größere Texturen sowie eine höhere Polygonzahl im Gelände und an den Charakteren machen einen hübschen Eindruck.

Hersteller: Verant/Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000

Freedom First Rrestistance

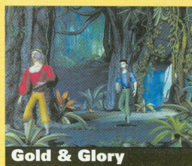
Im Freiheitskampf der Menschen gegen die Catteni, Unterdrücker aus dem Weltall, übernehmen Sie die Rolle von Angel Sanchez, einer Rebellin. Die Umsetzung der Romane von Anne McCaffrey soll per Motion-Capturing mit rund 700 Animationen schick aussehen.

Hersteller: Red Storm Entertainment/ Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000

Gothic

Das Rollenspiel aus deutschen Landen nähert sich langsam der Vollendung. Große Neuerungen sind nicht zu vermelden; interessant sind das physikalisch korrekte Modell, die sozialen Kontakte auch zwischen NPCs und die der Situation angepassten Gesichtsanimationen.

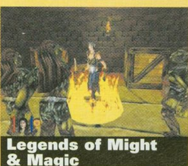
Hersteller: Piranha Bytes/ Egmont Interactive
Termin: 4. Quartal 2000



Gold & Glory

Die Action-Adventure-Umsetzung des kommenden Dreamworks-Films »The Road to El Dorado« versetzt Sie in die Rolle der beiden Hauptdarsteller Miguel und Tulio. Das Spielareal umfasst fünf Welten, darunter Spanien, Mexiko, der Regenwald und (überraschenderweise) El Dorado.

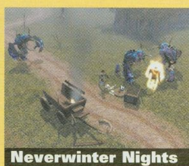
Hersteller: Revolution Software/ Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000



Legends of Might & Magic

Der junge Prinz Golwyn macht sich auf den Weg, um das Königreich seines Vaters zu retten. Ihm begegnen auf seiner Reise neben leichten Rollenspiel-Elementen auch über 70 neue Kreaturen. Mit der LithTech-Engine wird das Geschehen stilecht in Szene gesetzt, düstere Dungeons im Fadenlicht sind kein Problem.

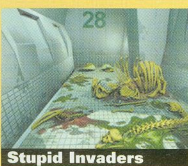
Hersteller: New World Computing/ Infogrames
Termin: 2001



Neverwinter Nights

Black Isles nächster AD&D-Rollenspiel-Abkömmling wird voll und ganz dreidimensional dargestellt sowie hauptsächlich online gespielt. Trotzdem befindet sich eine komplette Einzelspieler-Kampagne im Produkt, als Spielleiter hingegen dürfen Sie im Netz oder LAN sogar die Story verändern.

Hersteller: Black Isle/ Virgin Interactive
Termin: 2. Quartal 2001



Stupid Invaders

Nicht mehr lange, dann kommt das abgedrehte Abenteuer um die fünf nicht ganz so hellen, außerirdischen und illegalen Einwanderer in die Geschäfte. Über 120 Örtlichkeiten klappern die Aliens ab, auf der Flucht vor einem wahnsinnigen Wissenschaftler, dessen Leidenschaft es ist, Extraterrestrier zu sammeln.

Hersteller: xilam/Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000



Summoner

Die Summoner sind schon ein recht exklusives Grüppchen: Nicht nur, dass sie über gigantische Kräfte verfügen, nein, es gibt auch nicht allzu viele. Einer von ihnen ist Joseph, und um eine Katastrophe unvorstellbaren Ausmaßes zu verhindern, muss er Ringe finden (gab's das nicht schon mal?).

Hersteller: Volition/THQ
Termin: 4. Quartal 2000



Technomage

Unser Held und Halbblut Melvin vereinigt das beste aus zwei Welten – oder auch das schlechteste, je nach Sichtweise. Also macht er sich auf die Reise durch acht verschiedene Länder. 50 NPCs warten auf einen kleinen Plausch, damit sie Melvin weiterhelfen können – oder auch nicht.

Hersteller: Sunflowers/Infogrames
Termin: 4. Quartal 2000



Star Trek DS9: The Fallen

Eine bajoranische Sekte will sich mit den Entitäten im Wurmloch anlegen. Das können Captain Sisko, Major Kira und Lt.Commander Worf natürlich nicht zulassen und schlagen sich durch 40 Level in zehn Szenarien. Die werden mit der »Unreal: Tournament«-Engine dargestellt.

Hersteller: The Collective/ Koch Games
Termin: 4. Quartal 2000



The Watchmaker

Das italienische Team Trecision arbeitet an einem 3D-Adventure im Mittelalter. Der »Watchmaker« konstruiert ein Pendel, welches Unsterblichkeit verleihen soll. Eigentlich dazu gedacht, Frieden und Gerechtigkeit zu bringen, setzt es stattdessen eine unangenehme Entwicklung in Gang.

Hersteller: Trecision/ Topware Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

der

neue!

Für Microsoft® Windows®

MAGIX

MAGIX

music maker generation 6

music maker generation 6

Music + Video Creation

> 48 Stereo-Spuren (Audio + Video)

> 6 virtuelle Instrumente + Karaoke-Funktion

> Video Controller + Internet-Funktionen

> 2.100 neue Sounds + Videofiles auf 3 CDs

Systemvoraussetzungen

Computer:
Pentium ab 200 Mhz
Hauptspeicher ab 32 MB
Festplatte min. 100 MB frei
Auflösung min. 800 x 600
mit 16 Bit High-Colour
16-Bit-Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk
Microsoft® kompatible Maus

Betriebssystem:
Microsoft® Windows® 95
Microsoft® Windows® 98
Microsoft® Windows® ME
Microsoft® Windows® 2000
Microsoft® Windows® NT

DM/SFR 99,– ÖS 699,–
(unverbindl. Preisempfehlung)



Audio + Video Arranger

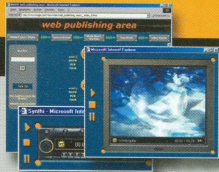
Music Creation



Video Creation



Web Publishing



„Meine Musik, mein Video und alles per Klick ins Internet"

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180/4899999
www.magix.com



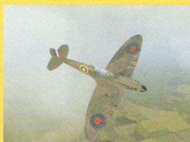
ready to explore

GENRE-ÜBERSICHT

SIMULATIONEN, RENNSPIELE UND SPORT

Im Simulationsbereich sieht es finster aus, und auch im Sportbereich ist allenfalls Electronic Arts erwähnenswert. Dafür kommen Rally- und Formel-1-Rennspiele.

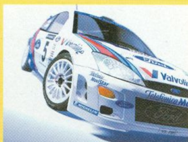




Adlertag

Rowan beschäftigt sich mit der Luftschlacht um England. Auf beiden Seiten – britischer wie deutscher – nehmen Sie Platz in fünf verschiedenen Maschinen. Nach »European Air War« soll dies das einzige Programm sein, das Schlachten zwischen Hunderten von Fliegern simulieren kann.

Hersteller: Rowan Software/ Empire Interactive
Termin: 4. Quartal 2000



Colin McRae Rally

Ein hartes Rennen liefern sich Ubi Soft und Codemasters, denn mit »Colin McRae Rally 2« kommt der Nachfolger der bislang besten Rallye-Simulation. Zwölf Renner donnern über 80 Etappen auf der ganzen Welt wie Australien, Finnland und Afrika. Und für die Action-Freunde gibt es nun einen Arcade-Modus.

Hersteller: Codemasters
Termin: 4. Quartal 2000



E-Racer

Eine Mixtur aus On- und Offline-Rennspiel verspricht uns Rage hier. Am heimischen PC probieren Sie Strecken und Autos aus, im Netz treten Sie dann gegen andere Piloten an und nehmen an Wettbewerben teil. Statistiken und Infos lassen sich sogar per WAP-Handy abrufen. Die Briten versprechen außerdem, dass sie neue Strecken und Autos auf der Internetseite zum Download anbieten wollen.

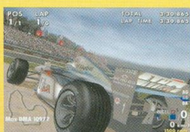
Hersteller: Rage Software
Termin: 200



F1 Championship 2000

Electronic Arts plant eine Neuauflage des eher mäßigen Rennspiels »F1 2000«. Wettereffekte, eine Fahrschule und eine verbesserte Künstliche Intelligenz sollen das Vergnügen erhöhen, die Grafik indes scheint sich nicht allzu sehr verändert zu haben. Natürlich sind alle Original-Teams wie Strecken der Saison 2000 vertreten.

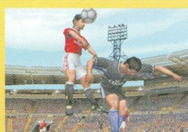
Hersteller: EA Sports
Termin: Dezember 2000



F1 Racing Championship

Ubi Soft setzt ihre erfolgreiche Formel-1-Rennspielreihe fort. Mit der 99er-Lizenz rasen Sie in 11 Rennwagen über die 16 offiziellen Kurse, alle 22 Fahrer sind ebenfalls dabei. Die Ausrichtung liegt in Richtung Simulation, weswegen Hobby-Schumis hart arbeiten müssen. Die Musik kommt übrigens von niemand geringerem als der Gruppe Garbage.

Hersteller: Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000



FIFA 2001

Auch in diesem Jahr erscheint eine »FIFA«-Inkarnation, die zwar mit wenig Verbesserungen aufwarten, aber dennoch problemlos das Prädikat »Referenz« einheimsen wird. Zum Motion-Capturing wartet EA neben sieben weiteren Weltklasse-Fußballern auch mit Lothar Matthäus auf. Über die Website können Sie Saison-Updates herunterladen.

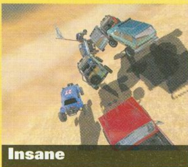
Hersteller: EA Sports
Termin: 4. Quartal 2000



Il Sturmovik

Das berühmte »Betonflugzeug« von der Ostfront im Zweiten Weltkrieg spielt hier die Hauptrolle. Insgesamt fliegen Sie in den sechs Kampagnen nicht weniger als 17 Flieger, inklusive Flugphysik und Einheitsabzeichen. Als Empfehlung benennt Blue Byte einen 600-MHz-Pentium-Rechner mit einer 32-MB-Beschleunigerkarte.

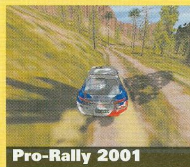
Hersteller: Maddox Games/Blue Byte
Termin: 1. Quartal 2001



Insane

Noch heftiger als bei »Colin McRae Rally 2« geht es hier zu. Hinter dem Lenkrad eines Jeeps, Pick-up-Trucks oder Militärfahrzeugen düsen Sie durch Wüsten und Schneefelder. Mal sollen Sie möglichst schnell von einem Punkt zum nächsten kommen, dann üble Hindernisse überwinden.

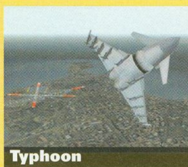
Hersteller: Codemasters
Termin: 4. Quartal 2000



Pro-Rally 2001

Ehemals als »Rally Racing Simulation« betitelt kommt von Ubi Soft ein Aspirant auf die beste Rallye-Umsetzung dieses Jahres. 24 Strecken in zwölf Ländern reflektieren die Original-Kurse, auch die 15 verschiedenen Fahrzeuge entsprechen dank der Lizenz ihren offiziellen Vorbildern.

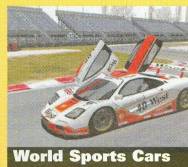
Hersteller: Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000



Typhoon

Die Überreste von DID, die nun bei Rage Software arbeiten, basteln an einer Eurofighter-Simulation. Wie bei »F22 Total Air War« sind Sie eingebunden in Pilotenmanagement und können von einem Jet zum anderen hin und her schalten. In der dynamischen Kampagne ist auch der Fortschritt der Bodentruppen wichtig.

Hersteller: Rage Software
Termin: 2001



World Sports Cars

In Richtung Simulation geht dieses Rennspiel, in dem Sie zwölf Fahrzeuge über Strecken jagen. Daher bauen die Programmierer ein detailliertes Schadensmodell ein und eine Telemeterie-Funktion. Außerdem dabei: Wettereffekte und Pit-Stopps, in denen Sie selber aktiv werden müssen.

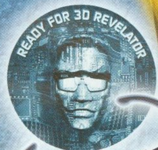
Hersteller: West Racing/ Empire Interactive
Termin: 2001

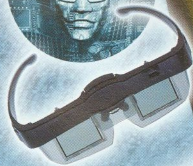
→

ERAZOR couldn't get any better...

GLADIAC™

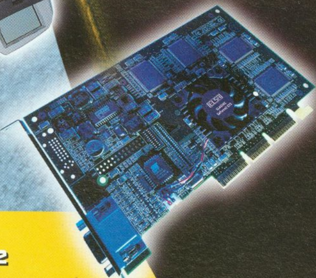
GeFORCE2 GTS





Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
- Kompatibel mit *3D REVELATOR*
- 6 Jahre ELSA-Garantie





ELSA

www.elsa.de

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199

Spiel	Genre	Hersteller	Veröff.	Interne
4x4 Evolution	Rennspiel	Gathering of Developers/Take 2 Int.	September 2000	www.take2.de
Adlertag	Simulation	Empire Interactive	4. Quartal 2000	www.empire.co.uk
Alcatraz	Action-Rollenspiel	CDV	3. Quartal 2001	www.cdv.de
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Darkworks/Infogrames	4. Quartal 2000	www.darkworks.com
American McGee's Alice	Action-Adventure	Rogue Ent./Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.rogueentertainment.co
Anarchy Online	Rollenspiel	Funcom	4. Quartal 2000	www.funcom.de
Anno 1503	Strategie	Sunflowers/Infogrames	1. Quartal 2001	www.sunflowers.de
Anstoss Action	Sportspiel	Ascaron/Infogrames	4. Quartal 2000	www.ascaron.com
Aquanox	Action	Massive Development/Fishtank Int.	4. Quartal 2000	www.fishtank-interactive.com
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games/Havas Interactive	4. Quartal 2000	www.troikagames.com
Art of Magic	Rollenspiel	Bethesda	Januar 2001	www.bethsoft.com
B-17 Flying Fortress 2	Simulation	Microprose/Hasbro Interactive	4. Quartal 2000	www.hasbrointeractive.com
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Bioware/Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.bioware.com
Batman	Rennspiel	Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
Battle Isle: Der Andosia Konflikt	Strategie	Blue Byte	4. Quartal 2000	www.battleisle.de
Battle Isle – Darkspace	Action-Strategie	Blue Byte	1. Quartal 2001	www.darkspace.com
Battle Realms	Strategie	Liquid Entertainment/Crave	2. Quartal 2001	www.battlerealms.com
Battleship 2	Action	Microprose/Hasbro Interactive	4. Quartal 2000	www.hasbrointeractive.com
Black & White	Strategie	Lionhead Studios/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.lionhead.com
Blair Witch Series	Action-Adventure	diverse/Take 2 Interactive	4. Quartal 2000	www.take 2.de
Buffy the Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com
Bundesliga Manager X	Wirtschaftssimulation	Software 2000	1. Quartal 2001	www.software2000.de
Business Strategy	Wirtschaftssimulation	Monte Christo Multimedia	März 2001	www.montecristo-multi.com
C&C: Renegade	Action	Westwood Studios/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.westwood.com
Capitalism 2	Wirtschaftssimulation	Ubi Soft	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Championship Surfer	Sportspiel	Krome Studios/Mattel Interactive	4. Quartal 2000	www.mattelinteractive.de
City Trader	Wirtschaftssimulation	Monte Christo Multimedia	2001	www.montechristogames.com
Clive Barker's Undying	Action-Adventure	Dreamworks Int./Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.ea.com
Close Combat 5	Strategie	SSI/Mattel Interactive	4. Quartal 2000	www.ssionline.com
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	4. Quartal 2000	www.codemasters.com
Cue Club	Sportspiel	Bulldog Int./Swing Ent.	4. Quartal 2000	www.swing-entertaiment.de
Daria's Inferno	Action-Adventure	Simon & Schuster Interactive	4. Quartal 2000	www.simonsays.com
Deer Avenger 3D	Sportspiel	Simon & Schuster Interactive	4. Quartal 2000	www.simonsays.com
Delta Force: Land Warrior	Action	Novalogic	4. Quartal 2000	www.novalogic.com
Desperado	Strategie	Spellbound/Infogrames	4. Quartal 2000	www.infogrames.de
Destroyer Command	Simulation	SSI/Mattel Interactive	4. Quartal 2000	www.ssionline.com
Diablo 2 Expansion Set	Rollenspiel	Blizzard Entertainment/Havas Int.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Dirt Track Racing Sprint Cars	Rennspiel	Ratbag/Infogrames	4. Quartal 2000	www.infogrames.com
Dragon Riders	Action-Adventure	Grolier/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
Dragon's Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Dreamland Chronicles: Freedom Ridges	Strategie	Mythos Games/Bethesda S.	4. Quartal 2000	www.bethsoft.com
Driver 2	Rennspiel	Reflections/Infogrames	2001	www.infogrames.com
E-Racer	Rennspiel	Rage Software	2001	www.rage.co.uk
Earth 3	Strategie	Topware Interactive	3. Quartal 2001	www.topware.de
Echelon	Simulation	Bethesda Softworks	4. Quartal 2000	www.bethsoft.com
Empire Earth	Strategie	Stainless Steel/Havas Interact.	1. Quartal 2001	www.empireearth.com
Economic War	Wirtschaftssimulation	Monte Christo Multimedia	4. Quartal 2000	www.montechristogames.com
Escape from Monkey Island	Adventure	LucasArts/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.lucasarts.com
European Wars: Cossacks	Strategie	CDV	4. Quartal 2000	www.cossacks.de
Everquest: The Scars of Velious	Online-Rollenspiel	Verant/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.everquest.com
Evil Dead	Action	Heavy Iron Studios/THQ	4. Quartal 2000	www.thq.de
Evil Islands	Strategie	Nival/Fishtank Interactive	4. Quartal 2000	www.nival.com
Evil Twin	Geschicklichkeit	Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
Explomän	Action	CDV	4. Quartal 2000	www.cdv.de
F1 2001	Rennspiel	EA Sports/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.easports.com
F1 Championship 2000	Rennspiel	Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
Fallout Tactics	Strategie	Interplay/Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.vid.de
Far Gate	Strategie	Microids/Infogrames	4. Quartal 2000	www.microids.com
Ferrari 360 Challenge	Rennspiel	Acclaim	März 2001	www.acclaim.de
Ferrari Grand Prix	Rennspiel	Acclaim	4. Quartal 2000	www.acclaim.de
FIFA 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.easports.com
Flesh & Blood	Action-Strategie	JoWood/Infogrames	3. Quartal 2001	www.jowood.com
Freedom: First Resistance	Action-Adventure	Red Storm Entertainment/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.redstorm.com

Spiel	Genre	Hersteller
Frontierland	Strategie	Jowood/Infogrames
Frontschweine	Action	Infogrames
Ghost Master	Strategie	Empire Interactive
Giants	Action	Planet Moon Studios/Virgin Inter.
Gifty	Geschick	Cryo Interactive
Gold & Glory	Action-Adv.	Revolution Software/Ubi Soft
Golem	Strategie	Swing Entertainment
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes/Egmont Int.
Grab des Pharao 2	Adventure	Cryo Interactive
Gunman Chronicles	Action	Rewolf Software/Havas Int.
Harpoon 4	Simulation	SSI/Mattel Interactive
Heroes Chronicles	Strategie	New World Computing/Infogrames
Hot W.W. F1 Team Racer	Rennspiel	TLC/Mattel Interactive
Il-2 Sturmovik	Simulation	Maddox Games/Blue Byte
Independence War 2	Simulation	Particle Systems/Infogrames
Industriegigant 2	Strategie	Jowood/Infogrames
Insane	Rennspiel	Codemasters
International Air Racing	Rennspiel	TLC/Mattel Interactive
Iron Dignity	Strategie	Artex Software/Topware Interactive
Jagged Alliance 2.5	Strategie	Sir-Tech/Innonics
JHRA Drag Racing	Rennspiel	Bethesda Softworks
Jumpgate	Simulation	Netdevil
Keep the Balance!	Geschicklichk.	JoWood/Infogrames
Kicker Fussball Manager 2	Wirtschaftss.	heart-line/Phenomedia
Kingdom under Fire	Strategie	Gathering of Developers/Take 2 Int.
Last Call	Simulation	Simon & Schuster Interactive
Legend of Casanova	Action-Adv.	Arxel Tribe/Cryo Imteractive
Legend o.t Bl.Masters	Rollenspiel	Ronin Ent./Ripcord Games
Legend o.t. Round Table	Action-Adv.	Arxel Tribe/Cryo Interactive
Legends of Might & Magic	Rollenspiel	New World Computing/Infogrames
Lula 3D	Action	CDV
M.O.U.T. 2025	Strategie	Ripcord Games
Master Rallye	Rennspiel	Microids/Infogrames
Max Payne	Action	Remedy/Take 2 Interactive
Metal Gear Solid	Action-Adv.	Konami/Microsoft
Millenium Ath.Games	Sportspiel	Swing Entertainment
Monopoly Tycoon	Strategie	Microprose/Hasbro Interactive
Music 2000	Musiksimul.	Codemasters
Myst 3: Exile	Adventure	Presto Studios/Mattel Media
Mystery of the Druids	Adventure	CDV
NASCAR 2001	Rennspiel	EA Sports/Electronic Arts
Nascar Racing 4	Rennspiel	Papyrus/Havas Interactive
NBA Live 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts
NCAA Football 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts
Necrocide	Action	Novalogic
Need for Speed: Motor City	Rennspiel	Electronic Arts
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware/Virgin Interactive
No Escape	Action	Funcom
No one lives forever	Action-Adv.	Fox Interactive/Electronic Arts
Oddworld: Munch's Oddysee	Action-Adv.	Oddworld Inhabitants/Infogrames
Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	Cryo Interactive
Oni	Action	Bungee Software/Take 2 Int.
Outer Rim	Strategie	Trinode Entert./Fishtank Interactive
Pac Man	Geschicklichk.	Atari/Hasbro Interactive
Pacific Warriors	Action	Interactive Vision/Swing Ent.
Patrizier 2, Der	Wirtschaftssim.	Ascaron/Infogrames
Peacemakers	Strategie	GMA/Ubi Soft
Pizza Connection 2	Wirtschaftss.	Software 2000
Planet of the Apes	Action-Adv.	Fox Interactive/Electronic Arts
Pole Position	Rennspiel	Microids/Infogrames
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Mattel Interactive
Pro-Rally 2001	Rennspiel	Ubi Soft
Rainbow Six: Covert Ops	Action	Red Storm Entertainment/Ubi Soft



Veröff.	Internet
4. Quartal 2001	www.jowood.com
4. Quartal 2000	www.infogrames.de
2. Quartal 2001	www.empire.co.uk
4. Quartal 2000	www.vid.de
4. Quartal 2000	www.cryo-interactive.de
4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
4. Quartal 2000	www.swing-entertainment.de
4. Quartal 2000	www.ripcordgames.com
4. Quartal 2000	www.piranhabytes.com
4. Quartal 2000	www.cryo-interactive.de
4. Quartal 2000	www.rewolfsoftware.com
4. Quartal 2000	www.ssionline.com
4. Quartal 2000	www.infogrames.com
4. Quartal 2000	www.matellinteractive.de
1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
4. Quartal 2000	www.infogrames.de
4. Quartal 2000	www.jowood.com
4. Quartal 2000	www.codemasters.com
4. Quartal 2000	www.ssionline.com
1. Quartal 2001	www.topware.de
4. Quartal 2000	www.sir-tech.com
4. Quartal 2000	www.bethsoft.com
4. Quartal 2000	www.netdevil.com
4. Quartal 2000	www.jowood.com
4. Quartal 2000	www.heart-line.de
4. Quartal 2000	www.take2.de
4. Quartal 2000	www.simonsays.com
1. Quartal 2001	www.cryo-interactive.de
4. Quartal 2000	www.ripcordgames.com
2001	www.cryo-interactive.de
4. Quartal 2000	www.3do.com
3. Quartal 2001	www.cdv.de
4. Quartal 2000	www.ripcordgames.com
2. Quartal 2001	www.microids.com
1. Quartal 2001	www.remedy.fi
4. Quartal 2000	www.konami.com
4. Quartal 2000	www.iavision.com
4. Quartal 2000	www.hasbro-interactive.de
4. Quartal 2000	www.codemasters.com
2001	www.prestostudios.com
4. Quartal 2000	www.cdv.de
4. Quartal 2000	www.easports.com
4. Quartal 2000	www.havas.de
4. Quartal 2000	www.easports.com
4. Quartal 2000	www.easports.com
2. Quartal 2001	www.novalogic.com
4. Quartal 2000	www.ea.com
1. Quartal 2001	www.bioware.com
4. Quartal 2000	www.funcom.com
4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com
2. Quartal 2001	www.oddworld.com
4. Quartal 2000	www.cryo-interactive.de
4. Quartal 2000	www.take2.de
4. Quartal 2000	www.trinode.de
4. Quartal 2000	www.atari.com
4. Quartal 2000	www.iavision.com
4. Quartal 2000	www.ascaron.com
4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
4. Quartal 2000	www.software2000.de
4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com
4. Quartal 2000	www.microids.com
4. Quartal 2000	www.poolofradiance.com
4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
4. Quartal 2000	www.redstorm.com

Spiel	Genre	Hersteller	Veröff.	Internet
Run like Hell	Action	Interplay/Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.vid.de
Rune	Action-Adventure	Humanhead Stud./Take 2 Interactive	4. Quartal 2000	www.humanhead.com
Sacrifice	Strategie	Shiny Entert./Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.shiny.com
Sanity, Aiken's Artifact	Action-Adventure	Fox Interactive/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com
Sea Dogs	Strategie	Bethesda Softworks	4. Quartal 2000	www.bethsoft.com
Shadowbane	Action	Take 2 Interactive	2001	www.take2.de
Sheep	Action	Empire Interactive	4. Quartal 2000	www.empire.com
Siedler 4, Die	Wirtschaftssimulation	Blue Byte	4. Quartal 2000	www.bluebyte.de
Silent Hunter 2	Simulation	SSI/Mattel Interactive	1. Quartal 2001	www.ssionline.com
SimsVille	Simulation	Maxis/Electronic Arts	2. Quartal 2001	www.maxis.com
Sovereign	Wirtschaftssimulation	Verant/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.verant.com
Squad Leader	Strategie	Microprose/Hasbro Interactive	4. Quartal 2000	www.microprose.com
Star Trek: Bridge Commander	SF-Simulation	Totally Games/Activision	2. Quartal 2001	www.totallygames.com
Star Wars: Bombad Racing	Rennspiel	LucasArts/Electronic Arts	2. Quartal 2001	www.lucasarts.com
Star Wars: Obi-Wan	Action-Adventure	LucasArts/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.lucasarts.com
Starfleet Command 2	Strategie	Taldren/Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.taldren.com
Starpeace	Wirtschaftssimulation	Monte Christo Multimedia	4. Quartal 2000	www.montecristo-multi.com
Stars! Supernova	Strategie	Empire Interactive	4. Quartal 2000	www.empire.com
Starship Troopers	Strategie	Microprose/Hasbro Interactive	4. Quartal 2000	www.hasbrointeractive.de
Starsky & Hutch	Rennspiel	Empire Interactive	4. Quartal 2000	www.empire.co.uk
ST DS9: Dominion Wars	Strategie	Gizmo Games/Simon & Schuster In.	1. Quartal 2001	www.simonsays.com
ST DS9: The Fallen	Action-Adventure	Simon & Schuster Interactive	4. Quartal 2000	www.simonsays.com
Sternenfahrer von Catan	Strategie	Virtual X-citement/Ravensburger Int.	4. Quartal 2000	www.ravensburger.de
Stupid Invaders	Adventure	Xilam/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.ubisoft.de
Summoner	Rollenspiel	Volition/THQ	4. Quartal 2000	www.summoner.com
SWAT 3: Close Quarter's Battle	Action	Sierra Northwest/Havas Interactive	4. Quartal 2000	www.sierra.de
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers/Infogrames	4. Quartal 2000	www.sunflowers.de
The World is not enough	Action	Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.ea.com
Throne of Darkness	Rollenspiel	Click Entertainment/Havas Int.	4. Quartal 2000	www.havas.de
Tiger Woods PGA Tour 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.easports.com
Times of Conflict	Strategie	Microids/Infogrames	4. Quartal 2000	www.microids.com
Titanium Angels	Action-Adventure	Möbius/SCI	4. Quartal 2000	www.sci.co.uk
Tribes 2	Action	Dynamix/Havas Interactive	4. Quartal 2000	www.dynamix.com
Triple Play 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.easports.com
Tropico	Strategie	Pop Top Software/Take 2 Int.	4. Quartal 2000	www.poptop.com
TV Star	Rollenspiel	Monte Christo Multimedia	2001	www.montechristogames.com
Two Worlds	Rollenspiel	Topware Interactive	2. Quartal 2001	www.topware.de
Typhoon	Flugsimulation	Rage Software	2001	www.rage.co.uk
Ultima Worlds Online	Rollenspiel	Origin/Electronic Arts	1. Quartal 2001	www.origin.com
Unreal 2	Action	Epic Games/Infogrames	2. Quartal 2001	www.epicgames.com
V.I.P.	Action	Kalisto/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.kalisto.com
Virtual Pool 3	Sportspiel	Interplay/Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.interplay.com
Völker 2, Die	Strategie	Jowood/Infogrames	4. Quartal 2000	www.jowood.com
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	4. Quartal 2000	www.infogrames.de
Wall Street Trader	Wirtschaftssimulation	Monte Christo Multimedia	4. Quartal 2000	www.montecristo-multi.com
WarCommander	Strategie	CDV	3. Quartal 2001	www.cdv.de
Warcraft 3	Strategie	Blizzard Entertainment/Havas Int.	2. Quartal 2001	www.blizzard.de
Warlords 4	Strategie	SSI/Mattel Interactive	1. Quartal 2001	www.ssionline.com
Warrior Kings	Strategie	Black Cactus/Havas Interactive	2. Quartal 2001	www.blackcactus.co.uk
Watchmaker	Adventure	Trecision/Topware Interactive	4. Quartal 2000	www.topware.com
Werner Asphalt Brenner	Rennspiel	United Soft Ent./Phenomedia	4. Quartal 2000	www.phenomedia.de
Whitehouse	Wirtschaftssimulation	Monte Christo Multimedia	4. Quartal 2000	www.montecristo-multi.com
Who wants to beat up a Millionaire?	Action	Simon & Schuster Interactive	4. Quartal 2000	www.simonsays.com
Williams F1 Team Racer	Rennspiel	Mattel Interactive	4. Quartal 2000	www.mattelinteractive.de
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2000	www.sir-tech.com
World Sports Cars	Rennspiel	Empire Interactive	4. Quartal 2000	www.empire.co.uk
World War 2	Strategie	Dream Enterprises/E2 Soft	4. Quartal 2000	www.e2soft.com
World War 3	Strategie	Topware Interactive	1. Quartal 2001	www.topware.de
World's scariest Police Chases	Rennspiel	Fox Interactive/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com
X-Com Alliance	Action-Adventure	Microprose/Hasbro Interactive	4. Quartal 2000	www.hasbro-interactive.de
Yager	Action	Yager Development/THQ	2001	www.thq.de
Zax	Action-Adventure	JoWood/Infogrames	3. Quartal 2001	www.jowood.com
Zeus: Master of Olympus	Strategie	Impressions/Havas Interactive	4. Quartal 2000	www.havas.de

Alle Angaben ohne Gewähr!



haben-
Dann hat's keiner!

PC GAMES

Alone in the Dark 4
ARTIKELNR.: PCCD3469
RELEASE DATUM: Nov. '00
DM 89.95

Baldur's Gate 2
ARTIKELNR.: PCCD3681
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95

Cultures
ARTIKELNR.: PCCD3337
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95

Dino Crisis
ARTIKELNR.: PCCD3262
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 64.95

Earth 2150: Moon Project
ARTIKELNR.: PCCD3661
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 49.95

Homeworld 2: Cataclysm
ARTIKELNR.: PCCD3412
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 54.95

Moorhuhnjagd 2
ARTIKELNR.: PCCD3361
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 24.95

Die Siedler 4
ARTIKELNR.: PCCD3356
RELEASE DATUM: Nov. '00
DM 79.95

Star Trek V.: Elite Force Spec. Ed.
ARTIKELNR.: PCCD3779
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 109.95

PREISHÄMMER

Anno 1602 (Softprice)
ARTIKELNR.: PCCD3610
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95

Driver (Best of Infogrames)
ARTIKELNR.: PCCD3669
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95

Gold Games 4
ARTIKELNR.: PCCD3064
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 19.95

Grand Theft Auto
ARTIKELNR.: PCCD2368
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 9.95

Grand Theft Auto 2
ARTIKELNR.: PCCD2747
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95

Die Rache der Sumpfhühner
ARTIKELNR.: PCCD3352
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95

Rache der Sumpfhühner: Add On
ARTIKELNR.: PCCD3592
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 19.95

Starcraft
ARTIKELNR.: PCCD3022
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 19.95

Unreal Tournament (Best of I.)
ARTIKELNR.: PCCD3668
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 29.95



Jeder Besteller eines PC-Spiels erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis.

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Firmenhistorie: Eidos Interactive

JENSEITS VON LARA CROFT





Klar, Eidos wurde durch Lara Croft groß, doch hat diese englische Firma weit mehr als nur die Tomb-Raider-Heldin im Sortiment. Schließlich expandierte Eidos seit der Gründung kräftig – um letztlich in Kürze wohl selbst geschluckt zu werden. Wir ziehen Bilanz.

So kann es gehen: Da gründet man nichts ahnend eine Software-Firma für Videokompression und ein paar Jahre später ist daraus einer der wichtigsten Computerspiele-Produzenten mit der Ikone Lara Croft als Aushängeschild geworden.

Tatsächlich ist kaum ein anderer Hersteller in der sowieso schon rasanten Computer-Entertainment-Welt so unvermittelt von Null auf Hundert durchgestartet wie der Londoner Konzern. Keine andere Firma hat binnen derart kurzer Zeit erst einen kräftigen Schluck aus dem Becher des Erfolges trinken können, nur um dann – noch berauscht – fast unvermittelt in den tiefen Abgrund des Scheiterns zu blicken. Aber noch ist das letzte Wort nicht gesprochen und es lohnt sich, eines der schillerndsten und faszinierendsten Unternehmen der Branche näher zu betrachten.

Das Fundament: 1990 bis 1995

Eidos wurde 1990 als technologische Dienstleistungs- und Entwicklungsfirma im Videobereich gegründet. In den ersten Jahren ihrer Existenz drehten sich die Aktivitäten hauptsächlich um die Weiterentwicklung der hauseigenen Videokompressions- und Dekompressions-Software »Escape«.

Der Name Eidos leitet sich übrigens vom griechischen Wort für Gestalt, Form aber auch Idee ab. Anfangs beschäftigte das aufstrebende Unternehmen nur eine Handvoll Mitarbeiter, die munter in der kleinen Marktnische vor sich hin werkelte – heute sind es über 500 Angestellte.

Erst als 1994 mit Charles Cornwall ein neuer Geschäftsführer das Steuer übernahm, kam Leben in die Bude. Der Fusions-Profi erkannte, mit wie wenig Kapitaleinsatz er zu diesem Zeitpunkt Verluste einfahrende Spielefirmen aufkaufen konnte. Sein erstes Schnäppchen war im Oktober 1995 Domark. Der englische Hersteller war einst nach den Vornamen der Gründer (Dominic und Mark) getauft worden und hatte einige Achtungserfolge mit mittelmäßigen James-Bond-Umsetzungen (»License to Kill«), flauen Star-Wars-Adaptionen und einer Trivial-Pursuit-Versoftung. Flaggschiff war jedoch die bis heute in Großbritannien erfolgreiche »Championship Manager«-Reihe. Zum Zeitpunkt der Übernahme wurde Domark vom Rollenspiel-Papst und Games-Workshop-Mitbegründer Ian Livingstone geführt, der gerade an seinem »Deathtrap Dungeon« herumbastelte. Nach nächtlichen Sitzungen mit Cornwall war der Handel für 13,8 Millionen Pfund perfekt und Ian Livingstone Manager bei Eidos Interactive. Im gleichen Atemzug wurden die Entwickler Simis und Big Red geschluckt. Simis allerdings kaufte sich nach Fertigstellung von »Terracide« wieder selbst von Eidos frei und programmierte alsbald für Grolier »Xenocracy« . Die ersten im Rahmen dieses Deals einkassierten Eidos-Titel, darunter der »Championship Manager 2« erschienen jedoch noch unter dem Namen Domark - Eidos hielt sich noch dezent im Hintergrund.



»Absolute Zero« (1996) zählte zu den letzten Tiefpunkten von Domark.

Lara wird rekrutiert: 1996

Diese Zurückhaltung nach Außen änderte sich auch im Lauf des Jahres 1996 zunächst nicht. Dafür tätigte Eidos im April 1996 für 17,6 Millionen Pfund seinen wichtigsten Kauf: Die angeschlagene Centre-Gold-Gruppe war preiswert zu haben und brachte neben US →



Mit »Tomb Raider« – hier sehen Sie Teil 2 – begründete Eidos seinen Ruhm.

EIDOS-TITEL IM ÜBERBLICK

Big Red Racing, 1996



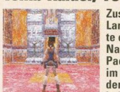
Dieses Rennspiel von Big Red erschien noch unter dem Label Domark.

Shellshock, 1996



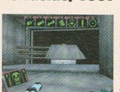
Das Panzer-Actionspiel von Tomb-Raider-Entwickler Core Design wurde damals unter dem Label Centre Gold angeboten.

Tomb Raider, 1996



Zusammen mit Lara Croft tauchte erstmals der Name Eidos auf Packungen und im Bewusstsein der Öffentlichkeit auf.

Terracide, 1997



Nach Fertigstellung dieses Actionspiels kaufte sich der Entwickler Simis von Eidos los.

Akte Europa, 1997



Ein Echtzeit-Strategiespiel des deutschen Entwicklers Virtual X-citement.

Conquest Earth, 1997



Auch Eidos schwamm 1997 auf der Echtzeit-Strategie-Welle mit.

Joint Strike Fighter, 1997



Die norwegischen Innerloop Studios präsentierten diese mittelprächtige Flugsimulation.

Tomb Raider 2, 1997



Viele sehen im zweiten Tomb Raider den bislang besten Teil der Serie.

Firmenhistorie: Eidos Interactive



Das Schotten-Strategie-Drama »Braveheart« (1999) soff wegen schlechter Umsetzung ab.

→ Gold auch die Designer von Core Design mit ins Boot. Rasch wurde der Handelsvertrieb Centresoft abgestoßen, Eidos wollte sich auf die Entwicklung konzentrieren. Für die Öffentlichkeit trat Eidos erstmals im November 1996 als Markenname in Erscheinung, und zwar auf den Packungen des Action-Adventures »Tomb Raider«. Core Design hatte bereits seit 1993 an dem Spiel mit der schnieken Archäologin Lara Croft gearbeitet. Schon seit der Gründung 1988 besaßen die Entwickler von Titeln wie »Rick Dangerous« einen guten Ruf in England, jedoch ahnte wohl niemand, welches riesige Geschenk sie mit Tomb Raider ihrer neuen Mutter Eidos machen würden.

Begeistert griffen die Spieler zu den PlayStation- wie PC-Versionen und reisten mit Lara zu exotischen Schauplätzen rund um den Globus. Sicher lag es nicht nur am – damals noch recht naturnahen – Brustumfang der Heldin, dass der erste Tomb-Raider-Teil allein in insgesamt 4,5 Millionen Exemplaren über die Ladentheke wanderte. Es kamen einfach spielerische Qualitäten mit interessanten Handlungsorten wie Peru, Ägypten oder Atlantis zusammen. Die geniale Kombination fesselte Groß und Klein.

Lara Croft war ein wahrer Segen für das Marketing. Ursprünglich war die Heldin von Chefdesigner Toby Guard als militaristische, durchgeknallte Kopfgeldjägerin im Kampfanzug konzipiert, wandelte sich jedoch schließlich zu einer deutlich sympathischeren Persönlichkeit.

Laras Durchbruch kam mit einem Artikel der »Financial Times« über den Newcomer Eidos, bei der ihre körperlichen Attribute als Blickfang dienten. Kurz darauf sprang zunächst der »Sunday Telegraph«, dann die Trendzeitschrift »Face« auf den Zug auf: Die Zeitungen packten speziell erstelltes Artwork auf ihre Titelseiten und schufen so ein digitales Idol. Auch die Entwickler erkannten die entstehende Eigendynamik und legten in einem 20-seitigen Reglement die Möglichkeiten der Darstellung von Lara Croft in der Öffentlichkeit fest. Vor allem dank Tomb Raider stieg der Umsatz von 10 Millionen Mark im Geschäftsjahr 1995/96 auf 220 Millionen im Folgejahr.

Von Kopf bis Fuß auf Lara eingestellt: 1997

Auch Eidos war von der damals grassierenden Echtzeit-Strategie-Grippe infiziert und trug zwei unauffällige Genre-Vertreter zum Weihnachtsgeschäft bei. Neben »Conquest Earth« wurde in Deutschland »Akte Europa« von der unbedeutenden heimischen Spieleschmiede Virtual X-citement veröffentlicht. Zudem wagte Eidos einen einmaligen Ausflug ins Reich der Flugsimulationen. Der »Joint Strike Fighter« blieb hinter den Erwartungen zurück, die norwegischen Entwickler haben Einsicht gezeigt und sich mittlerweile mit »Project IGI« auf 3D-Action verlagert.

Pünktlich zu Weihnachten tauchte in »Tomb Raider 2« auch Lara erneut auf. Die Verkäufe übertrafen den Vorgänger und viele Fans betrachten diesen Teil als bislang besten Croft-Auftritt. Der Umsatz von Eidos jedenfalls verdoppelte sich 1997/98 annähernd auf 425 Millionen Mark.

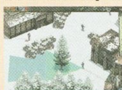
Folgenschwer war jedoch eine Vereinbarung mit dem neu gegründeten texanischen Entwickler Ion Storm. Mit der Firma des Ex-id-Software-Stars John Romero wurde für zehn Jahre ein exklusives Veröffentlichungsrecht ausgehandelt, im Gegenzug kassierte das Studio eine in der Spielebranche unüblich riesige Summe. Ion Storm bezog daraufhin die exklusivsten Büroräume der Industrie und lieferte erst drei Jahre später die erste Eigenentwicklung »Daikatana« ab.



Das Rennspiel »F1 World Grand Prix« konnte die Kritiker nicht überzeugen.

EIDOS TITEL IM ÜBERBLICK

Commandos, 1998



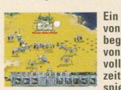
Der Überraschungshit des Sommers '98 kam von den spanischen Pyro Studios.

Deathtrap Dungeon, 1998



Rollenspiel-Papst Ian Livingstone zeichnete für dieses Action-Adventure verantwortlich.

Dominion: Storm over Gift 3, 1998



Ein Megaflop: das von 7th Level begonnene und von Ion Storm vollendete Echtzeit-Strategiespiel.

Final Fantasy 7, 1998



Das PlayStation-Rollenspiel von Square Soft wurde in Europa von Eidos vertrieben.

Bundesliga Manager 98, 1998



Dieser durchschnittliche deutsche Fußballmanager von Software 2000 erschien bei Eidos.

Gangsters: Organisiertes Verbrechen, 1998



Beim englischen Entwickler Hothouse entstand diese ungewöhnliche Wirtschaftssimulation.

Tomb Raider 3, 1998



Mit riesigem Medienhype und Marketing-Rummel mischte Lara das Weihnachtsgeschäft auf.

Dark Project: Der Meisterdieb, 1999



Looking Glass konnte mit diesem meisterlichen Ego-Schleicher Eidos' Produktpalette bereichern.


»World League Soccer« (1998) gehört zu den besseren Fußball-Simulationen.

Das fette Jahr: 1998

Im Geschäftsjahr 1998/99 konnte Eidos den bis heute größten Umsatz seiner Geschichte verbuchen. Nicht zuletzt lag dies am Überraschungshit des Sommers: »Commandos – Hinter feindlichen Linien« mit bislang 1,3 Millionen verkauften PC-Versionen. Der Erfolg des originellen Weltkriegs-Taktikspiels erwischte sogar die gewieften Marketing-Profis von Eidos eiskalt und sorgte beim im Madrid beheimateten Entwickler Pyro Studios für Entzücken. Allerdings waren die Pyro-Studios schon damals keine darbenden Hinterhof-Designer. Vielmehr gehörte den Gründern, zwei hochtalentierten Brüdern, ein wichtiger Software-Vertrieb über den ein Großteil der nach Spanien importierten Spiele umgesetzt wurden.


Neue Missionen lieferte »Commandos – Im Auftrag der Ehre« (1999).

Endlich wurde auch das schon seit Domark-Zeiten von Ian Livingstone betreute »Deathtrap Dungeon« abgeliefert. Mit »Gangsters« von Hothouse erschien eine originelle, leider zu komplizierte Wirtschaftssimulation. Zwei Vertriebsabkommen trugen kräftig zum Umsatz bei: »Final Fantasy 7« von Squaresoft und der »Bundesliga Manager 98« von Software 2000.

Da sich das längst überfällige Daikatana erneut verspätete, suchte Ion Storm nach einem anderen Ausweg, um Eidos zunächst ruhig stellen zu können. Für eine atemberaubende Millionensumme wurde das vermeintlich kurz vor der Veröffentlichung stehende Echtzeit-Strategiespiel »Dominion« von 7th Level erworben. Der vermeintliche Feinschliff kostete dann nochmals einen horrenden Millionenbetrag, das fertige Produkt verpasste die Echtzeitflut um rund ein Jahr und strandete ganz unbarmherzig mit weltweit wenigen Tausend losgeschlagener Exemplare. Ein Trauerspiel für alle Beteiligten und ein erster Hinweis auf ernsthafte Probleme bei Ion Storm.

Von solchen scheinbaren Bagatellen ließ man sich jedoch nicht die Laune verderben, denn »Tomb Raider 3« sollte erneut im Weihnachtsgeschäft absahnen. Mit einem Werbeaufwand sondergleichen promotete Eidos seine Lara Croft, die folglich von zahllosen Plakatwänden cool herabblickte. Lara-Duschgel, Lara-Comics waren zu haben, doch angesichts des damaligen Hypes um die inzwischen bekannteste Spiele-Heldin der Geschichte hielt sich Eidos mit den so genannten Merchandising-Produkten lobenswerterweise noch zurück.

Erste Risse: 1999

Mit dem Ego-Schleicher »Dark Project: Der Meisterdieb« hatte sich Eidos einen äußerst hochkarätigen Titel bei Looking Glass eingekauft. Folglich hagelte es Auszeichnungen und Höchstwertungen von Seiten der Spiele-Kritiker, wenngleich die Verkaufszahlen in Tomb-Raider-Dimensionen bescheiden anmuteten.

Nicht so glücklich konnte man in der Firmenzentrale über den Umsatz der →

IN DER PIPELINE


Anachronox: Action-Rollenspiel (Ion Storm, März 2001)


Chicken Run: Action-Spiel (Blitz Games, November 2000)


Commandos 2: Strategiespiel (Pyro Studios, Dezember 2000)


Dark Project 3: Action-Adventure (Ion Storm, 2001)


F1 World Grand Prix: Rennspiel (Lankhor, November 2000)


Gangsters 2: Wirtschaftssimulation (Hothouse, 2001)


Heart of Stone: Strategiespiel (Pyro Studios, 2001)


Hitman: Codename 47: Actionspiel (IO Interactive, November 2000)


Leagcy of Kain – Soul Reaver 2: Act.-Adv. (Crystal Dynamics, März 2001)


Praetorians: Strategiespiel (Pyro Studios, 4. Quartal 2001)


Project Eden: Action-Adventure (Core-Design, 2001)


Project IGI: Actionspiel (Innerloop Studios, November 2000)


Republic: The Revolution: Wirtschaftssimulation (Elixir Studios, 1. Quartal 2001)


Startopia – Die Raumstation: Wirtschaftssim. (Mucky Foot, Nov. 2000)


Three Kingdoms: Strategiespiel (Overmax Studio, 1. Quartal 2001)


Timeline: Abenteuerspiel (Timeline Studios, 2001)


Tomb Raider – Die Chronik: Action-Adv. (Core Design, November 2001)


Wer wird Millionär?: Denkspiel (Hothouse Creations, November 2000)

Links LS '99, 1999


Die hervorragende Golf-Simulationsreihe von Access gab ein kurzes Gastspiel bei Eidos.

UEFA Champions League 98/99, 1999


Trotz brauchbarer Ansätze hatte es die Fußball-Simulation von Silicon Dreams in Deutschland schwer.

Warzone 2100, 1999


Das erste gelungene 3D-Echtzeitspiel überhaupt, dennoch kein Verkaufserfolg.

Official Formula 1 Racing, 1999


Auch mit offizieller FIA-Lizenz konnte dieses Rennspiel von Lankhor nicht überzeugen.

Unter schwarzer Flagge, 1999


Hothouse Creations versuchte sich mit wenig Glück an einer Neuinterpretation des Piraten-Themas.

Abomination, 1999


Ein sehr schweres Action-Strategiespiel mit düsterer Endzeit-Stimmung.

Legacy of Kain: Soul Reaver, 1999


Gegen böse Vampire kämpfte der blutschlürfende Held bei diesem Action-Adventure.

Revenant, 1999


Mit toller Grafik und gelungenen Details begeisterte dieses Rollenspiel von Cinmatix.

WER IST WER IM EIDOS-DICKICHT

Seit der Gründung hat sich Eidos konsequent vergrößert und Anteile an Entwicklerstudios erworben. Wir döseln die wichtigsten Beziehungen auf:

Eidos PLC:
Mutterfirma, in der alle Fäden der verschiedenen Bereiche zusammenlaufen.

Eidos Technologies:
Entwicklungsabteilung für Video- und Grafikkompression.

Glassworks:
Nachbearbeitung von Filmproduktionen und hochwertige digitale optische Effekte.

Proein:
Spanischer Spiele-Distributor, 75 Prozent gehören Eidos, 25 Prozent den Besitzern der Pyro-Studios.

Eidos Interactive:
Mutterfirma für alle Spiele-Entwicklungsstudios.

Top Cow Productions:
Amerikanischer Comic-Verlag (Witchblade, Fathom) mit 26 Prozent Eidos-Anteil.

Eidoscope:
Vermarktung und Produktion von Multimedia-Produkten.

ENTWICKLERSTUDIOS IM EIDOS-BESITZ

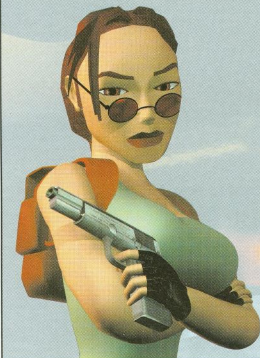
Core Design:
Gehörte ursprünglich zum aufgekauften Softwarehaus Centre-Gold, jetzt wichtigstes Tochterstudio von Eidos. »Tomb Raider«-Schöpfer.

Crystal Dynamics:
US-Entwickler von »Gex« und »Legacy of Kain: Soul Reaver«. 1998 von Eidos aufgekauft.

Eidos Interactive Studios:
Interne Entwicklungsabteilung, beispielsweise »Deathtrap Dungeon«.

Ion Storm:
Von John Romero gegründetes texanisches Entwicklerstudio (Daikatana, Deus Ex). Eidos hält heute die Mehrheitsanteile von 51 Prozent.

Pumpkin Studios:
Ehemaliges Tochterstudio von Eidos (»Warzone 2100«). Vor kurzem überraschend geschlossen.



ENTWICKLER MIT EIDOS-BETEILIGUNG

Elixir Studios:
Die Ex-Bullfrog-Designer arbeiten derzeit an »Republic – The Revolution«. Eidos hält 5 Prozent.

Hothouse Creations:
Die Köpfe hinter »Gangsters« und »Abomination«, 1996 von ehemaligen Microprose-Mitarbeitern (X-Com-Serie) gegründet. Eidos hält einen Anteil von 25 Prozent und ist einziger Publisher.

Innerloop:
Norwegischer Entwickler hinter »Joint Strike Fighter« und »Project IGI«. Eidos-Anteil: 37 Prozent.

Kronos:
Amerikanischer Entwickler, an dem Eidos mit 11 Prozent beteiligt ist.

Lankhor:
Französischer Entwickler, Spezialität Rennspiele (»F1 World Grand Prix«); 26 Prozent Eidos-Anteil.

Pure Entertainment:
Entwickelte einst für GT-Interactive das gurkige »Respect Inc«, Eidos ist mit 11 Prozent beteiligt.

Pyro Studios:
Eidos ist inzwischen zu 25 Prozent am spanischen Entwickler (»Commandos«) beteiligt.

Silicon Dreams:
Entwickelte »World League Soccer«, 25 Prozent Eidos-Beteiligung.

Sports Interactive:
Entwickelt den in England erfolgreichen »Championship Manager«; Eidos hält 25 Prozent Anteile und ist einziger Publisher.

Timeline Studios:
Die Firma des amerikanischen Bestseller-Autors Michael Crichton gehört zu 19 Prozent Eidos.

VON EIDOS UNABHÄNGIGE ENTWICKLER

Attention to Detail:
Entwickelte »Sydney 2000«, unabhängig.

Blitz Games:
Früher firmierten die Jungs als Interactive Studios (»Glover«), jetzt arbeiten sie als unabhängiger Entwickler für Eidos an »Chicken Run«.

Capcom:
Ein gegenseitiger Lizenzvertrag besteht zwischen Eidos und der japanischen Firma (»Resident Evil 3«).

Free Radical Design:
Unabhängiger Entwickler aus Ex-Goldeneye-Designern (N64). Programmiert PlayStation-2-Titel für Eidos.

IO Interactive:
Unabhängiges Entwicklungsstudio, programmiert an »Hitman«.

Mucky Foot:
Die ehemaligen, nun unabhängigen Bullfrogger brachten zunächst »Urban Chaos« heraus, arbeiten nun an »Startopia«.

Overmax Studio:
Unabhängiger chinesischer Entwickler, arbeitet an »Three Kingdoms«.

Quantic Dream:
Unabhängiger französischer Entwickler (»Nomad Soul«).

Red Lemon:
Unabhängiger schottischer Entwickler (»Braveheart«).

Slitherine Software:
Unabhängiger Entwickler, bislang durch ein Gameboy-Spiel aufgefallen.

Square Soft:
Produkte des japanischen Entwicklers (»Final Fantasy«) werden in Europa von Eidos vertrieben.

→ meisten anderen Titel sein. Gurken wie das Schotten-Epos »Braveheart« ließen sich auch durch einen Mel-Gibson-Einsatz nicht retten, der Piraten-Schinken »Unter schwarzer Flagge« sah zurecht kein Land, und unter dem SF-Taktik-Titel »Abomination« stellten sich die meisten Käufer wohl eher eine medizinische Darmspülung vor.

Das »Official Formula 1 Racing« wirkte zwar unausgereift, punktete jedoch durch die offizielle Lizenz. Ganz zu Unrecht ging das wegweisende 3D-Echzeit-Strategiespiel »Warzone 2100« unter – nun ja, der Name klang sicher wenig verlockend. Trotz ansehnlicher Grafik blieb auch das gelungene Rollenspiel »Revenant« öfter als verdient im Regal liegen. Selbst das sehr originelle und schwer abgefahrene »Nomad Soul«, das sich trotz David-Bowie-Gesangsauftritt prima spielte, wurde von den meisten Kunden ignoriert.

Der Action-Gehversuch »Urban Chaos« ließ die Umsatzzahlen ebenfalls nicht ansteigen, da half nur noch eine Geheimwaffe: »Tomb Raider 4: The last Relevation«. Diesmal jedoch gab es weniger Werbe-Tamtam, selbst die Käufer schienen ermattet vom Hype und enttäuscht von den wenigen Veränderungen zwischen dem zweiten und dritten Teil. Dabei zog Teil 4 qualitativ an.

Ion Storm verschob erneut die Veröffentlichung des langerwarteten Daikatana. Eine Zeitungsjournalistin recherchierte unter ehemaligen Mitarbeitern und errechnete, dass die bis dahin in Daikatana investierten aberwitzigen Unsummen selbst bei sensationellen Verkaufszahlen nicht wieder hereingeholt werden könnten. John Romero von Ion Storm war verschnupft, Eidos dementierte und erwarb bald darauf die Mehrheit an Ion Storm. Offenbar wollte Eidos für all das Geld wenigstens mitbestimmen können.

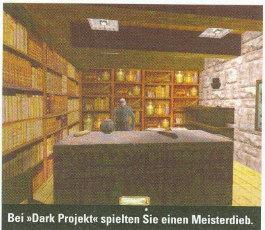

Mit »Final Fantasy 8« (2000) setzte Eidos die Kooperation mit Squaresoft fort.

Fressen & gefressen werden: 2000

Obwohl »Dark Project 2« sich ansehnlich verkaufte, konnten die Einnahmen den Entwickler Looking Glass nicht retten. Eidos sagte überraschend seit längerem geführte Übernahmeverhandlungen ab, Looking Glass war nicht mehr liquide und schloss die Pforten. Einige Ex-Looking-Glass-Mitarbeiter beklagten, die an Ion Storm geflossenen Millionen hätten Eidos finanziell derart klamm zurückgelassen, dass kein Geld für lohnendere Investitionen – nämlich für sie – mehr übrig gewesen wäre. Allerdings arbeitete Looking Glass vorher auch für andere Auftraggeber – insbesondere Electronic Arts, die sich ebenfalls nicht um das Schicksal des Studios scherten. Eidos hingegen griff sich nach dem Ableben des Bostoner Entwicklers preisgünstig die Dark-Project-Lizenz sowie einige Team-Mitglieder und siedelte das Projekt bei Ion Storm an. Unter der Obhut des Kult-Produzenten und Ex-Looking-Glass-Mitarbeiters Warren Spector entsteht derzeit »Dark Project 3«. Sein zuvor ausgeliefertes »Deus Ex« fand jedenfalls bei Kritikern und Käufern deutlich mehr Anklang als der inzwischen erhältliche Flop »Daikatana«.

Für die jetzt kommenden zwölf Monate hält Eidos einige interessante Asse in der Hinterhand bereit. Beispielsweise wurden die Versoftungs-Rechte an den Olympiaden in Sydney, Salt Lake City und Athen sowie die Formel-1-Lizenz erworben. Spiele zu den kommenden Filmhits »Chicken Run« und »101 Dalmatiner« sind in Vorbereitung, von einem Tomb-Raider-Film verspricht man sich einen neuen Schub für die bald fünfteilige Tomb-Raider-Reihe. Auch »Wer wird Millionär?« sowie »Commandos 2« dürften sehr gute Umsätze erzielen. Tragischerweise ist der Aktienkurs von Eidos – bedingt durch enttäuschte Erwartungen der Anleger und Umsatzeinbrüche – ausgerechnet heute so tief wie nie zuvor.

Speziell Infogrames soll angeblich sehr an einer Übernahme des Unternehmens interessiert sein. So wie Domark und Centregold Mitte der 90er Jahren ein Schnäppchen für Eidos waren, scheint nun Eidos selbst zum Sonderangebot degradiert zu werden. Vielleicht turnt Lara ja bald für Frankreich – wir bleiben am Ball. **(tw)**


Bei »Dark Projekt« spielten Sie einen Meisterdieb.

EIDOS-TITEL IM ÜBERBLICK

Nomad Soul, 1999


Beim hochgelobten Erstlingswerk des französischen Entwicklers Quantic Dreams übernahm David Bowie eine Rolle (nicht im Bild).

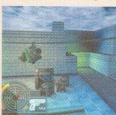
Fritz 6.0, 1999


Zweifellos ist Fritz das bislang beste und spielstärkste Schachspiel.

Tomb Raider 4: The last Revelation, 1999


Auf alte Tugenden besann sich Core Design bei dieser Fortsetzung der Erfolgsreihe.

Urban Chaos, 1999


Die Bullfrog-Dissidenten von Mucky Foot debütierten mit diesem Actionspiel.

Dark Project 2: The Metal Age, 2000


Das letzte Werk von Looking Glass riss die Kritiker zu Lobeshymnen hin.

Daikatana, 2000


Mit Daikatana schaufelte Ion Storm für Eidos ein Millionen-Dollar-Grab.

Deus Ex, 2000


Auf den ersten Blick sieht es aus wie ein Shooter, es ist aber mehr, nämlich ein Meisterwerk.

Sydney 2000, 2000


Leider floss das meiste Geld wohl in die offizielle Lizenz, nicht ins Spiel.

„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!"

(PETRA MAUERÖDER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!"

(TIMO KOCH, PC JOKER 10/2000)

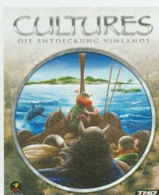
„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte."

(CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!"

(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)



















CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDS



WWW.CULTURES.DE



KLEINE HORRORVISION

UDO HOFFMANN



Die E3 im Jahr 2002. Bill Gates präsentiert auf einer großen Launchparty neue Spiele für die Xbox. Peter Molyneux, Ed Fries, Richard Garriott, Chris Taylor und andere bekannte Entwickler sammeln sich um ihren Meister und nicken wohlwollend zu jedem seiner Worte. In der ehemaligen Kantine hingegen, zwischen den großen Hallen, scharen die kläglichen Reste der reinen PC-Aussteller verlegen mit den Füßen. Nur noch selten verirrt sich ein Journalist an ihre Stände, denn der PC ist ein Auslaufmodell für Computerspiele. Ein übertriebene Zukunftsversion? Gewiss. Vielleicht wird Richard Garriott doch noch nicht dabei sein.

»Microsoft macht ernst.«

Die anderen Herrschaften arbeiten aber bereits für Microsoft. Von »Halo« und anderen Programmen gar nicht zu reden. Und was Microsoft einmal in seinen Klauen hat, lässt es so schnell nicht mehr los.
Nun gut. Vielleicht wird die Xbox ja tatsächlich nur eine Konsole wie alle anderen. Vielleicht raubt sie lediglich den anderen Konsolenherstellern Marktanteile, scheitert dafür aber grandios an der Festung Japan. Vielleicht hat sich Microsoft übernommen und die Kunden verweigern sich dem neuen Instrument zur Gates'schen Weltbeherrschung. Ein Blick auf die Homepage der ECTS (www.ects.co.uk) zeigt: So viele berühmte Entwickler, mit denen Microsoft gerade Verträge abschließt, sind nun auch wieder nicht dabei. Und für den PC wird ja auch noch munter entwickelt. Aber eins ist klar: Microsoft macht allmählich Ernst.

PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

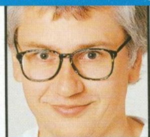


SPIEL DES MONATS

100 C&C: Alarmstufe Rot 2

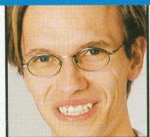
Bei Westwoods neuestem Streich kämpfen Sowjets gegen Alliierte.

Das PC-Player-Testteam



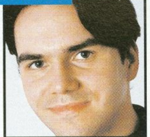
MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Bloodhoundgang: Hooray for Boobies
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Panzer General 4: Unternehmen Barbarrosa
  AoE 2: The Conquerors
- **Auf meinem Nachttisch**
  Barbara Hambly: Der schwarze Drache
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Warcraft 3



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Travis: The Man who
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Heavy Metal F.A.K.K. 2
  Deus Ex
  Baldur's Gate
- **Auf meinem Nachttisch**
  J.D. Salinger: Der Fänger im Roggen
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  Colin McRae Rally 2
  X-Com Alliance



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
  Alien: Die Trilogie
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Star Trek Voyager: Elite Force
  Age of Empires 2: The Conquerors
- **Auf meinem Nachttisch**
  Stephen King: The Green Mile
- **Ich freue mich auf**
  Stupid Invaders, Escape from Monkey Island



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Everclear: Learning how to smile
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Deus Ex
- **Auf meinem Nachttisch**
  Erik Larson: Isaac's Storm
- **Ich freue mich auf**
  NHL 2001
  Warcraft 3
  Escape from Monkey Island



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**
  Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  Siouxie and the Banshees: Peepshow
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Warlords 3: Darklords Rising
  Icewind Dale
- **Auf meinem Nachttisch**
  Mein Wecker
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  Diablo 2 Add-On
  Warlords 4

TESTS

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

▲ PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



JOE NETTELBECK (jn)

- **Lieblings-Genres** Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler** Eric Clapton: 461 Ocean Boulevard
- **Auf der Privat-Festplatte** Icewind Dale, SimCity 3000 Deutschland
- **Auf meinem Nachttisch** Die neueste Ausgabe von »Essen & Trinken«
- **Ich freue mich auf** Arcanum, Pool of Radiance 2



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genre** Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Spieler** Jackie Brown
- **Auf der Privat-Festplatte** Rocket Arena 3, Deus Ex, Counterstrike
- **In meinem Papierkorb** Wheel of Time
- **Ich freue mich auf** Escape from Monkey Island, Desperados, Sacrifice



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genres** Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** The Corrs: In Blue
- **Auf der Privat-Festplatte** Heavy Metal F.A.K.K. 2, Star Trek Voyager: Elite Force
- **Auf meinem Nachttisch** Joanne K. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen
- **Ich freue mich auf** C&C: Renegade, Duke Nukem Forever



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genres** Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Diablo-2-Soundtrack
- **Auf der Privat-Festplatte** Diablo 2 (englisch), Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch** Als Nachtisch: Rote Grütze mit Vanillesoße
- **Ich freue mich auf** Anno 1503, Diablo 2 Add-on (auch wenn das noch ewig dauern wird)

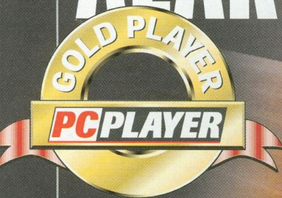


THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genres** Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Suzanne Vega: 99.9 Fahrenheit
- **Auf der Privat-Festplatte** Heavy Metal F.A.K.K. 2, ST Voyager: Elite Force
- **Auf meinem Nachttisch** Sabine Sälzer und Sebastian Dickhaut: Basic Cooking
- **Ich freue mich auf** Die X-Box, Warcraft 3, Commandos 2

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 2



TEST-INHALT



Der größte Alptraum eines jeden aufrechten Amerikaners: Russische Fallschirmjäger belagern das Pentagon.

HERSTELLER: Westwood Studios/Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 32 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.westwood.com**

Die gleiche Engine, ein besseres Spiel. Zwar hält auch »Alarmstufe Rot 2« nicht alles, was einst Tiberian Sun versprach – dafür macht es einen Heidenspaß.

Was, wenn die Geschichte an einem Punkt anders verlaufen wäre? Würden wir dann alle Türkisch sprechen, einem Kaiser huldigen oder Strategiespiele immer noch rundenweise spielen? Die Antwort mein Kind, weiß nur der Wind – und Westwood.

Schließlich beruht die Story der »Command & Conquer«-Serie auf dem Gedankenspiel eines alternativen Geschichtsverlaufs. Sicher, bei C&C Teil 1 und 3 geht es hauptsächlich um Tiberium und sonstige Science-Fiction-Phantasien, aber das 1996 erschienene »Alarmstufe Rot« erzählt, was vor dem Erscheinen des Tiberiums auf der Erde geschah: In einem Europa ohne Nazis schwingt sich Stalin zum Oberschurken auf und bedroht die ganze Welt. Nur eine Intervention der Alliierten – natürlich angeführt von den Amerikanern – rettet den Weltfrieden. Damit schien die Vorgeschichte abgehandelt, egal wie sehr die Fangemeinde nach einer Fortsetzung lechzte. Westwood konzentrierte sich lieber zunächst auf »C&C: Tiberian Sun« und kündigte dann die Fortsetzung »C&C: Tiberian Twilight« an. Umso größer war die Verwunderung, als im April diesen Jahres erstmals über »C&C: Alarmstufe Rot 2« (kurz: AR 2) gemunkelt wurde. Verblüffenderweise wurde dieser Titel Westwood-untypisch ohne Verspätung, ja sogar früher als angekündigt fertig.

Lob der Heinzelmännchen

Während für Tiberian Sun vier Jahre Entwicklungszeit verbraten wurden, hatten die amerikanischen Entwickler jetzt wohl die Heinzelmännchen zu Gast. Sicher, die Designer konnten auf die Tiberian-Sun-Engine →

DER MEHRSPIELER-MODUS

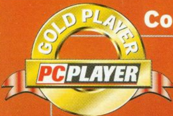
Dank acht interessanter Mehrspieler-Varianten, einem schnelleren Spielablauf sowie einer verbesserten Einheitenbalance ist Alarmstufe Rot 2 auch für gesellige Spieler ein heißer Tipp. Die verschiedenen Spielmodi sind (Bezeichnungen auf Englisch):
Battle: Die Standard-Einstellung. Zahlreiche Details können eingestellt werden, Allianzen sind möglich.
Free for all: Wie »Kampf«, nur sind diesmal Bündnisse ausgeschlossen.
Megawealth: Sie müssen Ölfördertürme erobern, um Geld zu erhalten.
Land Rush: Die Spieler versuchen, möglichst rasch das für eine Basis geeignetste Land zu besetzen.
Mega Grinder: Nur Bodeneinheiten werden verwendet.
Naval War: Seeschlachten – nur die Marine kommt zum Einsatz.
Cooperative: Zwei Spieler treten im Team gegen Computergegner an.



Sie gestalten Mehrspieler-Partien nach eigenen Wünschen und Vorgaben.

FAKTEN

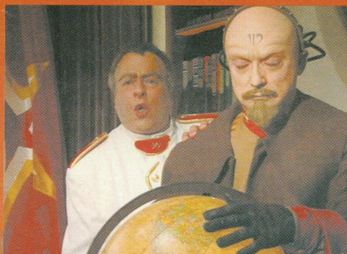
- 2 Kampagnen mit je 12 Missionen
- 27 Solo- und Mehrspielerkarten
- Tutorial
- Kartengenerator
- 8 Mehrspieler-Modi
- 20 Einheiten je Seite
- 11 Gebäudetypen je Seite
- Diverse Superwaffen und Abwehrsysteme
- Unterhaltsame Video-Zwischensequenzen
- Bekannte Bauwerke und Schauplätze
- Verbesserte Bedienung
- 3 Schwierigkeitsstufen



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

ALLIIERTE EINHEITEN




Keine Angst: Diese beiden Herren (links Romanov, rechts Yuri) wollen Ihnen keine Versicherung andrehen, Sie streben bloß nach der Weltherrschaft.


Ein stolzes Kirov-Luftschiff.

→ zurückgreifen, doch wurde in der kurzen Zeit Erstaunliches geleistet. Im Vorfeld hatte sich Westwood diesmal mit allzu protzigen Ankündigungen zurückgehalten – dafür erfüllt Alarmstufe Rot 2 klammheimlich einige der uneingelösten Versprechen des Vorgängers.

Kennern fällt zunächst die veränderte Bedienungsleiste auf – unmerklich haben sich dort vier neue Symbole eingeschlichen, die für den Spieler mehr Komfort bedeuten. Die Bauoptionen sind nun nämlich in vier Abteilungen gegliedert: Gebäude, Verteidigungs- und Spezialwaffen, Infanterie sowie Fahrzeuge. Nicht nur, dass dadurch die Übersicht verbessert wurde, auch die Bauaufträge lassen sich unabhängig erteilen. Die früher existierende unnötige Schikane, maximal fünf Einheiten eines Typs auf einen Schlag zu ordern wurde endlich abgeschafft. Am unteren Bildrand lässt sich eine Befehlsleiste ausfahren. Dort sind fortgeschrittene Funktionen wie das Bilden von Gruppen, das Anwählen von Einheiten des gleichen Typs und das Einrichten von Wegpunkten verzeichnet. Einsteiger können diese Befehlsleiste einfach ignorieren, zumal die Missionen auch mit den üblichen Grundfunktionen prima zu bewältigen sind.

Die Kunst der Wegfindung

Tatsächlich lässt sich Alarmstufe Rot 2 mit der für Echtzeit-Strategiespiele üblichen Choreographie aus Rechtsklick, Linksklick und dem Ziehen von Rahmen wunderbar bewältigen. Kein Wunder, schließlich hat Westwood ja praktisch das Genre begründet und viele der Standards selbst entwickelt. Bei einem erteilten Bewegungs-Befehl weist eine grüne Linie zum Zielpunkt hin, ähnliches gilt bei einem Angriff.

Offenbar wurde die Wegfindungsroutine leicht verbessert, der gefürchtete »Hänsel und Gretel«-Effekt mit sich verirrenden Einheiten war beim Test seltener zu beobachten. Der Computergegner richtet nun auch während der Kampagnen-Mission bei Bedarf zerstörte Gebäude wieder her.

Ansonsten gewinnt die Künstliche Intelligenz nach wie vor keinen Nobelpreis, ist jedoch wahrlich nicht einfach zu bezwingen. Notfalls mogelt sie einfach ein wenig, aber das ist bei praktisch jedem Echtzeit-Strategiespiel zu beobachten. Wer einen ehrlichen Gegner haben will, der muss wohl auf das gute alte Schach ausweichen.

> »Ehrliche Gegner nur beim Schach.«

Bei keiner Schachpartie springen allerdings Fallschirmjäger vom Himmel, erobern Amphibienfahrzeuge das Brett oder wird der Eiffelturm zerlegt. Zudem bekommen Sie dort nicht eine derart unterhaltsame Story geboten.

Die Ästhetik des Widerstands

Mit wohltuender, leichter Ironie agieren die Schauspieler in den ansehnlichen Videosequenzen, die zwischen den Missionen die Geschichte vorantreiben. Schon zu Beginn wird es dramatisch: Zwanzig Jahre nach dem Ende des Krieges zwischen der Sowjetunion und den Alliierten will der von Amerika installierte Marionettendiktator Romanov seine Fäden durchschneiden. Und nicht nur das – heimlich hat er in all den Jahren eine schlagkräftige Armee aufgebaut, mit der er die schmachvolle Niederlage rückgängig machen möchte. Unterstützt wird er dabei von Yuri, der PSI-Fähigkeiten für militärische Zwecke nutzen kann. Unter dem Vorwand Unruhen im befreundeten Mexiko zu bekämpfen, verfrachtet Russland Invasionstruppen an die amerikanisch-mexikanische Grenze. Eines schönen Tages überschreiten die sowjetischen Armeen tatsächlich die Grenze und dringen weit bis nach

DIE »COMMAND & CONQUER«-GESCHICHTE

Eigentlich begann die C&C-Story schon Jahre vor Command & Conquer. Im Jahr 1992 veröffentlichte Westwood »Dune 2« und erfand so nebenbei das Genre der Echtzeit-Strategie, so wie wir es heute kennen. Der große Erfolg kam jedoch erst im Jahr 1995 mit dem Erscheinen des ersten Command&Conquer - »C&C: Tiberian Dawn«. In Deutschland wurde dieser Titel vom damaligen Publisher Virgin Interactive flugs in »Der Tiberium-Konflikt« umgetauft. Folgenschwerer ist jedoch die nur in Europa übliche Zählung von »C&C: Alarmstufe Rot« (Red Alert, 1996) als Teil zwei, denn dieses Programm ist zeitlich vor C&C 1 angesiedelt. Daher ist »C&C 3: Tiberian Sun« in Amerika C&C 2, und das zukünftige »Tiberian Twilight« wird dort als Teil 3 den logischen Abschluss der Trilogie bilden. In die Hose ging 1998 der missglückte Online-Versuch »C&C: Sole Survivor«, erfolgreich waren hingegen diverse Zusatz-CDs. Zudem der Ego-Shooter »C&C: Renegade« angekündigt. Verwirrung perfekt!


C&C: Alarmstufe Rot (1996)

1. Wichtige Nachricht
2. Geld
3. Missionsziele abrufen
4. Speichern/Laden/ Ende
5. Gebäude reparieren
6. Gebäude verkaufen
7. Gebäude bauen
8. Verteidigungs- und Spezialwaffen
9. Infanterie ausbilden
10. Fahrzeuge produzieren
11. Gewältes Baumenü
12. Vor- und zurückblättern
13. Bauhof des Gegners – hier beabsichtigtes Angriffsziel
14. Ein- und ausfahrbare Leiste für Spezialbefehle
15. Gruppen bilden
16. Einheiten gleichen Typs wählen
17. Verschanzen von GIs
18. Bewachen
19. Wegpunkte setzen
20. Countdown für Superwaffen
21. Übersichtskarte
22. Status Energieversorgung

Texas und Kalifornien vor. Seltsame Gerätschaften werden in den besetzten Gebieten installiert und verwandeln selbst eingefleischte Börsenspekulanten im Handumdrehen in begeisterte Kommunisten. Binnen Stunden schmilzt der Abonnentenkreis des Wall Street Journal beängstigend zusammen – das kann ein amerikanischer Präsident nicht hinnehmen und befiehlt folglich die Pulverisierung Moskaus. Zu spät, denn die Besatzungen der Raketensilos werden längst von Yuri kontrolliert.

Mit der Wahl der Kampagne entscheiden Sie sich, aus welcher der beiden Perspektiven Sie den entbrennenden Kampf um die Weltherrschaft verfolgen wollen. In den jeweils zwölf Missionen sind Einsätze auf dem gesamten Globus zu absolvieren – unter anderem in New York, San Francisco, Paris und Berlin. Dank typischer Bauwerke wie der Freiheitsstatue ist der Wiedererkennungseffekt hoch.

»Börsenspekulanten werden Kommunisten.«

Schaffe, schaffe, Basis baue

Die buntere, stellenweise fast comicartige Optik mit brennenden Hochhäusern, Kratern, herumfahrenden Autos und panischen Zivilisten hängt die apokalyptische Ödnis von Tiberian Sun locker ab. Da können Sie problemlos auf deformierbares Terrain verzichten, das die Entwickler einfach eingespart haben. Wie gewohnt blicken Sie von schräg oben auf die Karte – eine dreidimensionale, frei dreh- und zoombare Präsentation können Sie nur bei anderen Programmen finden. Dafür ist hier die isometrische Darstellung übersichtlich, zumal mittlerweile sogar die Auflösung 1024 mal 768 gewählt werden darf. Leider verfügen selbst die Fahrzeuge nur über wenige Details, da ist man heute grafisch Besseres gewohnt. →



Alles spricht über das Wetter, die Opfer dieses künstlichen Gewittersturms auch. Andere Waffen sind ähnlich verheerend.

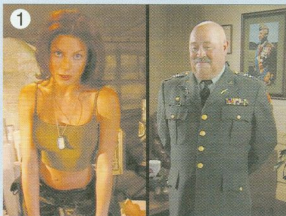
GOLD PLAYER PC PLAYER

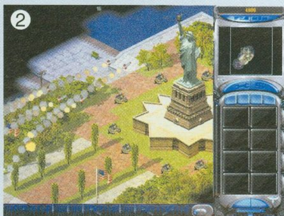
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

SO SPIELT SICH C&C: ALARMSTUFE ROT 2

Der Schauplatz: New York. Der Auftrag: Finden und vernichten Sie den sowjetischen Vorposten, bevor sich die russischen Truppen in der Stadt festsetzen können. Ihre größte Geheimwaffe: Tanya. Viel Glück!

Gestatten, Tanya! Bei der Einsatzbesprechung per Videoübertragung lernen Sie erstmals die beste Einzelkämpferin der amerikanischen Streitkräfte kennen. Eigenwillig, durchgeknallt, kurz: unverzichtbar.





Der Einsatz beginnt mit einer bösen Überraschung: Russische Schiffe nutzen die Freiheitsstatue als wohlfeiles Ziel für ihre Raketen. Für die verschanzten G.I.s haben die Matrosen nur ein müdes Lächeln übrig.

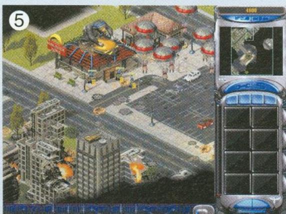
Gut, dass wir unsere Tanya haben ... Schwimmend nähert sich das patente Mädchen den großen Pötten, befestigt dort einen Sprengsatz und schickt ein Schiff nach dem anderen an den Meeresgrund.

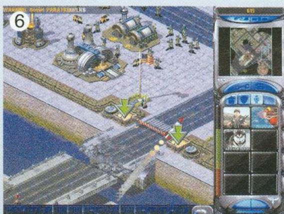




Zu früh gefreut: Weitere Gegner regnen vom Himmel. Nach Abwehr dieser Angriffswelle machen sich Tanya und die Infanteristen auf, um den nächsten amerikanischen Stützpunkt zu finden.

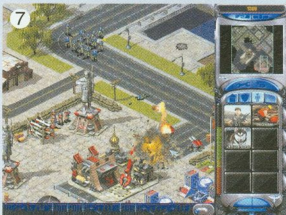
Unterwegs stoßen Sie auf die nächsten Fallschirmspringer – also rasch hinein ins Schnellrestaurant, in dem sich Ihre Soldaten verschanzen. Von dort ist es ein Leichtes, die Angreifer zunächst zurückzuschlagen.





Im eigenen Stützpunkt angekommen wird zunächst eine Kaserne errichtet, in der weitere Soldaten und Ingenieure ausgebildet werden. Letztere reparieren im Handumdrehen die nahe gelegene Brücke.

Jenseits der Brücke hat die Rote Armee bereits eine Basis aufgebaut. Mit einem todesmutigen Stoßtrupp rücken Sie gegen die feindlichen Verbände vor, während die Ingenieure die Gebäude besetzen.





In der Abschlussbesprechung erfahren Sie, wie viele Gegner in welcher Zeit geplättet wurden, und ob Ihre Leistung annehmbar war. Beim nächsten Mal sollten Sie unterwegs weniger Bilder machen ...



SOWJETISCHE EINHEITEN




Vor der Marinewerft lauert ein Rudel U-Boote auf herannahende Zerstörer.

→ Der Spielablauf ist wie gehabt: Üblicherweise verwandeln Sie zunächst Ihr Konstruktionsfahrzeug in einen Bauhof, stampfen ein Kraftwerk aus dem Boden, um die Stromversorgung zu sichern und verarbeiten in einer Fabrikanlage wertvolles Erz. Riesige Erntemaschinen suchen selbstständig nach Erzvorkommen und transportieren das gesammelte Material in die Basis zurück. Im Tausch für die Rohstoffe bekommen Sie Bargeld gutgeschrieben – schließlich hat hier alles seinen Preis. Interessanterweise verhalten sich die Ernter inzwischen deutlich klüger – Sie brauchen also nicht mehr ständig Kindermädchen zu spielen. Die Bergbaufahrzeuge können sich nun gegen Angriffe zur Wehr setzen: Das amerikanische Fahrzeug teleportiert sich zum Stützpunkt zurück, der russische Kollege nutzt seinen Geschützturm und bringt damit selbst schwere Panzer in Bedrängnis.

»Mehrspieler-Partien in 30 Minuten.«

Tanyas Rückkehr

In gewisser Weise sind die Erzsammler ein gutes Beispiel für die unterschiedliche Waffenphilosophie der beiden Kriegsparteien: Die Amerikaner setzen mehr auf Hi-Tech und Raffinesse, die Sowjets wollen durch schiere Masse und Feuerkraft überzeugen. Selbst bei den Fußsoldaten sind diese Unterschiede erkennbar: Der amerikanische GI darf sich per Zusatzfunktion sogar hinter Sandsäcken verschanzen, während der schwächere russische Infanterist auf solche Mätzchen verzichten muss, dafür preiswerter ist. Beide Seiten verfügen über Panzerfahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe – sogar U-Boote sind einsetzbar. Zusätzlich stehen selbst Tiere im Sold der Streitkräfte: Russen und Amis hetzten Kampfhunde auf Soldaten, die Amerikaner haben Delfine abgerichtet und die Russen Riesenkraken dressiert. Die übrige Fauna lässt sich auf russischer Seite durch Gedankenkontrolle steuern. Besonders fies ist es, eine Kuhherde mit →



MANFRED DUY

Zum Glück hat sich Westwood von niemandem eine 3D-Engine aufschwatzen lassen. Denn auch der jüngste C&C-Sproß beweist, dass isometrische Landschaften in diesem Genre immer noch die weitaus praktikablere und übersichtlichere Alternative zu all den 3D-Grafikwundern darstellen. So bereiten auch die frischen Eroberungsfeldzüge immer noch Freude wie einst im Mai, Abnutzungserscheinungen sind trotz einer gewissen Innovationsarmut jedenfalls kaum feststellbar.

Dies liegt weniger an den neuen Einheiten, als vielmehr am Missionsdesign. Die (leider arg wenigen) Szenarien der Kampagnen wurden durch die Bank exzellent durchgestylt und warten mit vielen Überraschungseffekten und abwechslungsreichen taktischen Aufgaben auf. Während der Häuserkämpfe stellt sich sogar ein gewisses »Ich erobere SimCity«-Feeling ein. Zusammen mit der tadellosen Bedienbarkeit, den einpeitschenden Knallhart-Rhythmen und der kleinen Prise Humor ergibt dies ein Echtzeit-Strategiespiel erster Sahne, das zu keiner Sekunde langweilig wird.

»Kaum Abnutzungserscheinungen.«


Thomas führt besonnen Zwiesprache mit sich selbst.

STREITGESPRÄCH: C&C: ALARMSTUFE ROT 2 VS. SUDDEN STRIKE

Zwei außergewöhnliche Strategiespiele buhlen diesen Monat um Ihre Zeit und Ihr Geld. Auch in Thomas Brust schlagen zwei Herzen – wir haben sein Selbstgespräch aufgezeichnet.

Blitzkrieg-Thomas: Okay, noch ein Command & Conquer – wieder der gleiche alte Kram. Da lobe ich mir Sudden Strike – endlich mal etwas anderes!

C&C-Thomas: *Also, ohne die Pionierarbeit der C&C-Reihe gäbe es auch kein Sudden Strike. Das Spielprinzip ist klassisch, Alarmstufe Rot 2 ist eine konsequente Verbesserung des Bewährten.*

Blitzkrieg-Thomas: Halt – nur Sudden Strike verbessert das Echtzeit-Spielprinzip wirklich. Was brauche ich Basenbau und Einheitenproduktion – das entspricht nicht der Realität. Stattdessen versorgen bei Sudden Strike Lkws die historisch akkuraten Einheiten mit Nachschub.

C&C-Thomas: *Historisch ist Sudden Strike sicher, aber dadurch auch makaber. Da lobe ich mir Alarmstufe Rot 2 – das Spiel nimmt sich nicht ganz so ernst und ist dennoch spannend. Zudem macht gerade der Basenaufbau viel Spaß.*

Blitzkrieg-Thomas: Klar: Bauen statt Strategie. Bei C&C sind die strategischen Ansprüche eher flau – im Gegensatz zu Sudden Strike, wo man oft ganz schön tüftelt.

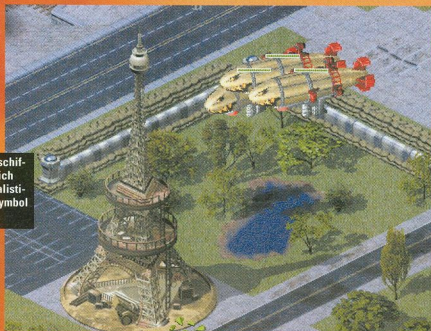
C&C-Thomas: *Genau das schreckt mich ab – ich will auch mal zwischendurch eine Partie spielen. Das geht mit Alarmstufe Rot 2, Sudden Strike hingegen ist hammerhart und hat zudem keine atmosphärischen Videos.*

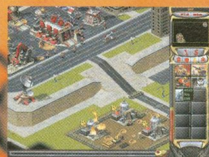
Blitzkrieg-Thomas: Die Atmosphäre steckt im historischen Detail, den Fahrzeugen und Missionen

C&C-Thomas: *Ich sehe schon, wir kommen wohl nicht um beide Titel herum. Aber gegen Dich spiele ich keine Partie, ich bin ja schließlich nicht schizophren!*



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2


Die Kirov-Luftschiffe werden gleich dieses imperialistische Phallussymbol ausradieren.


Zu Fuß der Basis fördern Bohrtürme devisenbringendes Erdöl.

→ Sprengsätzen zu bestücken und auf die feindlichen Linien zuzutreiben. Doch nicht nur der bolschewistische »Verrückte Iwan« ist sprengstoffgeschult, auf amerikanischer Seite schwimmt die Elitekämpferin Tanya durch ganze Weltmeere und platziert ihrerseits Dynamitstangen an allem, was der Gegner nicht verlieren möchte. Ingenieure beider Seiten können wie gehabt nicht nur Brücken reparieren, sondern Gebäude des Gegners übernehmen. Fallschirmspringer fallen dem Gegner ganz unangenehm in den Rücken und sind außerdem beim Absprung aus dem Flugzeug hübsch anzusehen. Gefahr droht nur von feindlicher Flak. Alles in allem kommen 20 Einheitenarten je Kriegspartei zusammen.

Die Mischung macht's

Unerlässlich ist ein guter Einheitenmix. Bei Alarmstufe Rot 2 regiert das Stein-Schere-Papier-Prinzip, das heißt jede Einheitengattung hat eine Achillesferse und eine besondere Stärke. Hunde sind gegen Panzer wirkungslos, aber sehr effektiv gegen Fußsoldaten. Ohne Flugabwehr sind Sie den bombenbeladenen Kirov-Luftschiffen oder per Raketenrucksack einschwebenden Kämpfern hilflos ausgeliefert.

Ihre Jungs sammeln jetzt schneller Erfahrungen, und die macht sich rascher durch höhere Feuerkraft bemerkbar. Generell spielt sich Alarmstufe Rot 2 flotter als der Vorgänger – die Produktion läuft schneller ab, Sie können sich rascher eine schlagkräftige Armee und sogar Megawaffen wie Gewitterstürme oder Atomraketen leisten. Bei drohenden Nuklearangriffen oder ähnlich verheerenden Ereignissen warnt

C&C: ALARMSTUFE ROT 2 IM VERGLEICH

C&C: Alarmstufe Rot 2 (Spielspaß: 85; Test in 11/2000)

Ansicht:	Isometrisch
Schauplatz:	Die Erde, alternatives 20. Jahrhundert
Kampagnen:	2
Kampagnen-Missionen:	24
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Nein
Einheitenarten pro Seite:	20
Gebäudebau:	Ja
Mehrspieler-Modus:	Sehr umfangreich



Age of Empires 2 (Spielspaß: 88; Test in 11/99)

Ansicht:	Isometrisch
Schauplatz:	Mittelalter
Kampagnen:	4
Kampagnen-Missionen:	24
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Ja
Einheitenarten pro Seite:	Circa 40
Gebäudebau:	Ja
Mehrspieler-Modus:	Umfangreich



C&C 3: Tiberian Sun (Spielspaß: 83; Test in 11/99)

Ansicht:	Isometrisch
Schauplatz:	Zukünftige Erde
Kampagnen:	2
Kampagnen-Missionen:	Circa 30
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Nein
Einheitenarten pro Seite:	20
Gebäudebau:	Ja
Mehrspieler-Modus:	Unbalanciert, mager



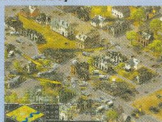
Star Trek: Armada (Spielspaß: 82; Test in 5/2000)

Ansicht:	Pseudo-Isometrisch oder 3D
Schauplatz:	Star-Trek-Weltraum
Kampagnen:	4
Kampagnen-Missionen:	20
Kartengenerator:	Nein
Editor:	Nicht integriert
Einheitenarten pro Seite:	Circa 10
Gebäudebau:	Ja
Mehrspieler-Modus:	Umfangreich, zahlreiche MODs



Sudden Strike (Spielspaß: 82; Test in 11/2000)

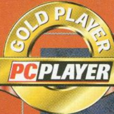
Ansicht:	Isometrisch
Schauplatz:	Zweiter Weltkrieg
Kampagnen:	3
Kampagnen-Missionen:	30
Kartengenerator:	Nein
Editor:	Nein
Einheitenarten pro Seite:	11
Gebäudebau:	Nein
Mehrspieler-Modus:	Brauchbar



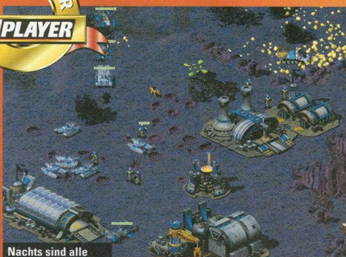
Earth 2150: The Moon Project (Spielspaß: 80; Test in 11/2000)

Ansicht:	Echtes 3D
Schauplatz:	Erde und Mond in Zukunft
Kampagnen:	3
Kampagnen-Missionen:	36
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Ja
Einheitenarten pro Seite:	Circa 30
Gebäudebau:	Ja
Mehrspieler-Modus:	Umfangreich





Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2



Nachts sind alle Ami-Panzer blau. Oben rechts schimmert übrigens gülden das Erz.



Rotarmisten folgen stets den grünen Linien zum Ziel.

Sie ein Countdown und lässt Ihnen die Chance, Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ziel von Westwood war es, Mehrspieler-Gefechte in rund 30 Minuten ablaufen zu lassen, wobei sich das Blatt noch in letzter Sekunde wenden kann. Das ist offenbar gelungen. Bemerkenswert sind zudem die interessanten Mehrspieler-Varianten mit zusätzlichen Einheiten und der Kartengenerator. Solokämpfe gegen Computergegner bereiten wunderbar auf Internet-Kräftemessen auf dem Westwood-Server vor.

»Randvoll mit Verbesserungen.«

Kleinvieh macht auch Mist

Alarmstufe Rot 2 ist tatsächlich randvoll mit gelungenen Details und Verbesserungen. Dazu gehören sicherlich die verschiedenen Unterziele, die in jeder Mission zu erfüllen sind. Der Basenbau wurde überzeugend in die Szenarien integriert – es passiert durchaus, dass Sie anfangs mit wenigen Soldaten beginnen, dann einen Stützpunkt besetzen und um zusätzliche Gebäude erweitern. Insgesamt sind die Missionen abwechslungsreicher und besser gestaltet als bei Tiberian Sun. Zusätzliches Flair schaffen die in vorgegebenen Situationen ausgelösten Ereignisse.

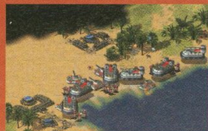


Tesla-Soldaten fürchten nur den Stromausfall.

Soldaten dürfen sich in Zivilgebäuden verbarrikadieren und steigern dadurch ihre Kampfkraft immens. Im Krankenhaus werden sie zusammengeflickt, während Reparatureinrichtungen die Fahrzeuge wieder in Stand setzen. Vereinzelt zu findende Ölbohrtürme sorgen für einen ständigen, wenngleich kleinen Fluss von Bargeld. In Kisten finden sich manchmal nützliche Bonusgegenstände und Upgrades, Ölfässer explodieren immer noch unter Beschuss. Fast schon Ehrensache ist da der dreistufig einstellbare Schwierigkeitsgrad. Zu verbessern bleibt dennoch etwas: So ist es unsinnig, dass selbst mit Distanzwaffen ausgerüstete Truppen bei einem Angriffsbefehl praktisch Körperkontakt mit dem Ziel suchen, bevor sie losfeuern. Auch ist es lästig, wenn sich zu einer Gruppe zusammengefasste Fußsoldaten und Panzer mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen und dadurch völlig unkoordiniert sowie vor allem einzeln beim Gegner auflaufen. Mal sehen, ob Westwood beim nächsten C&C diese Schnitzer beseitigt. **(tw)**

STICHWORT: DEUTSCHE VERSION

Premiere im C&C-Universum: Erstmals soll die deutsche Version keine Änderungen enthalten. Selbst die Soldaten dürfen Soldaten bleiben, und werden nicht zu Robotern umdeklariert. Klar, die Texte werden übersetzt, doch wird dies laut Electronic Arts so behutsam wie möglich geschehen. Bei der Synchronisation der Videos kommen nur erfahrene Sprecher zum Einsatz. Offenbar hat man dazugelernt. Wir dürfen also hoffen!



Invasion in Florida: Die russische Armee ist offenbar besonders an den Anbaugebieten von Südfrüchten interessiert.

THOMAS WERNER

Selten wurde ein Spiel im Vorfeld so hochgejazzt wie der Vorgänger Tiberian Sun. Enttäuschte Käufer forderten angekündigte Features ein und ärgerten sich über offensichtliche Schwächen. Offiziell wollte Westwood keine Fehler einräumen, doch hinter den Kulissen muss jemand fleißig die erbosten E-Mails gelesen haben. Bei Alarmstufe Rot 2 ist jedenfalls ein Großteil der weithin bemängelten Schwachpunkte ausgemerzt. Die Bedienung ist spürbar besser, es gibt interessante Mehrspieler-Varianten und selbst die Grafik wirkt appetitlicher. Klar, revolutionäre Neuerungen gibt es keine und modischen Schnickschnack wie eine 3D-Perspektive sucht man vergeblich – Gott sei Dank. Denn dadurch ist Alarmstufe Rot 2 wunderbar spielbar. Zudem stimmt hier die Atmosphäre, und das ist auch für Strategen die halbe Miete. Da muss der begeisterte Tester einfach den Goldplayer zücken. Glückwunsch Westwood!

»Hier stimmt die Atmosphäre.«

WERTUNG C&C: ALARMSTUFE ROT 2

▲ PRO
- DICHTE ATMOSPHÄRE
- AUSGEZEICHNETES MISSIONSDESIGN
- HERVORRAGENDE SPIELBARKEIT

▼ CONTRA
- KEINE INNOVATIONEN

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

PCPLAYER SPIELSPASS 85

INSERENTENVERZEICHNIS

Teilbeilagen:
Bertelsmann Medien Schweiz AG,
RM Buch und Medien

Strategiespiel für Fortgeschrittene

REACH FOR THE STARS

HERSTELLER: SSG/Mattel Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (deutsches Handbuch) **MULTIPLAYER:** bis zu 6 Spieler (IPX, TCP/IP) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MB RAM **www.reach4ts.com**

Im Weltraum herrscht das Chaos, das belegt schon das Gesetz von der zunehmenden Entropie. Und SSGs neue Weltraumstrategie liefert eine Menge zusätzlicher Indizien ...



Raumschiffe wie Riesensatteltaschen, das kann ja nicht gut gehen!



Forschungsmäßig treten wir gerade in die siebte Ära ein.

Endlich, so hofft der geneigte Weltraum-Eroberer, endlich kommt wieder einer dieser suchterzeugenden, rundenbasierten Imperiums-Baukästen! Werden wir »Master of Orion 2« als Genrekönig zu Grabe tragen können? Der angehende kosmische Herrscher installiert also das Spiel ...

Und was ihm zuerst auffällt, das ist die Grafik. Nicht, dass sie besonders überwältigend wäre, aber das muss sie in diesem Fall auch nicht sein. Nein, sie wirkt nur irgendwie seltsam. Als hätten sich französische Designer an ihr ausgetobt. Die folgenden Stunden bestätigen dann die Befürchtung, die sich schon gebildet hatte: Das Spiel leidet an Klickosklerose in einem besonders unübersichtlichen Stadium.

In diesem Zusammenhang kann man das Tutorial (welches eigentlichaus den ersten drei Missionen der 20-teiligen Kampagne besteht) gar nicht hoch genug einschätzen, denn es führt den hilflosen Neu-Galaktiker zuverlässig durch den Dschungel der Icons und das Unterholz der Optionen. *Besser* wird die Steuerung dadurch freilich nicht, Sie kommen nur besser mit ihr zurecht.

Aber auch sonst hat das Spiel leider Undurchdachtes zu bieten, das eigentlich schon nach wenigen Stunden Betatest hätte auffallen müssen. Manche Funktionen (etwa die genaue Auswahl von Hüllen und Klassen beim Schiffsdesign) sind mir immer noch nicht ganz klar – man klickt sich so durch, bis man irgendwie dort gelandet ist, wo man hinwollte. Hinzu kommen lange Mauswege beim Durchscrollen und Bearbeiten der einzelnen Planeten oder die gar nicht vorhandene Ordnung in der Liste der Kolonien. Oder gibt es doch eine Möglichkeit der Sortierung, die mir nur in dem Gewühle der Menü-Bildschirme verborgen blieb? Egal, Sie sehen schon, wo die Probleme liegen.

Das Spiel selbst bietet dann die erwartete Grundausstattung: ein per Zufallsgenerator erstellbarer Ster-

FAKTEN

- 21 Solo-Missionen
- 20-teilige Kampagne
- Editor und Random-Generator
- 16 spielbare Rassen

»Klickosklerose in stark fortgeschrittenem Stadium.«

nenhaufen variabler Größe, 16 verfügbare Rassen (von denen bis zu acht im Kampf um die Vorherrschaft im All mitmischen dürfen), etliche vorgefertigte Missionen sowie eine umfangreiche Kampagne, die noch zu den Sahnestücken des Titels zählt. Sie führt durch 20 kritische Stationen der Menschheitsentwicklung – allerdings spielen Sie nicht immer auf Seiten der Humanoiden.

Der Teufel im Detail

Wenn wir ins Detail gehen, so zeigt sich doch schnell, dass die vermutete Komplexität oft mehr auf Schein denn auf Sein beruht. Das Diplomatie-Menü beispielsweise ist eine einzige Enttäuschung; mehr als Krieg und Frieden oder mal ein Handelsembargo ist nicht drin. Wenn man da vergleichsweise an die facettenreichen Möglichkeiten von »Master of Orion 2« denkt ...

Auch Planetenentwicklung und Forschungsbäume können nicht überzeugen – weder in der Menge noch in der Qualität. Eine Kolonie erreicht viel zu schnell die Grenzen ihrer Ausbaufähigkeit und die beschränkt sich zudem auf wenige Gebäudetypen. Ähnliches gilt für die aus zehn Zeitaltern bestehende Technologie-Abteilung. Hierbei ist noch besonders ärgerlich, dass die Packung vollmundig von 20 technischen Epochen spricht – die allerdings bloß in der Kampagne existieren. In den Missionen und den selbsterstellten Galaxien gibt es immer nur zehn davon.

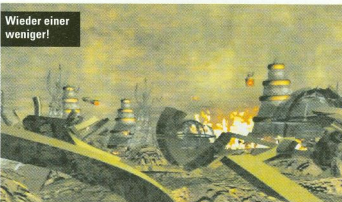
Auto-Kampf

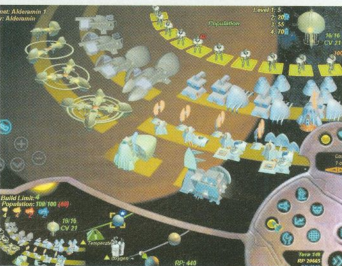
Das Kampfsystem bietet immerhin einen interessanten Ansatz: Die Auseinandersetzungen laufen automatisch ab, der Spieler kann jedoch vor jeder Runde Einfluss auf die Formation und die Gefechtsentfernung der Flotte als Ganzes nehmen. Besonders der zweite Punkt kann je nach den eingebauten Waffensystemen einen enormen Unterschied ausmachen. Allerdings wirkt auch dieser Gedanke nicht zu Ende gedacht, denn damit verschenkt man praktisch alle Möglichkeiten, die durch den Einsatz verschieden ausgestatteter, sich ergänzender Schiffe entstehen. Aber es kommt hier ohnehin mehr auf die Größe der Verbände als auf taktische Finessen an.

Damit keine Missverständnisse aufkommen: Gäbe es nicht den erwähnten Genre-Ahnherren Master of Orion 2, so könnte »Reach for the Stars« im Konzert der »4X-Spiele« (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) eine ordentliche Geige spielen, denn die Kampagne ist wie schon gesagt durchaus lecker, und wenn man die Steuerung mal komplett geschnallt hat, kann man vermutlich mit ihr leben. Zumal Sie ja durch das Rundensystem nicht unter Zeitdruck gesetzt werden.

Andererseits gibt es aber halt den Opa, von dessen vielleicht nicht ganz so phantasievollen, aber dafür übersichtlichen Menüs und der nach wie vor unerreichten Benutzerführung (man wird automatisch auf alle irgendwie wichtigen Ereignisse aufmerksam gemacht und zum Teil sogar dorthin »teleportiert«) sich jeder hoffnungsvolle Neuling ganz umsonst beliebige Scheiben abschneiden darf.

Natürlich gibt es Punkte, in denen der australische Newcomer die Nase vorn hat: der Umstand etwa, dass es überhaupt Missionen und eine Kampagne gibt, die Anzahl der Rassen, die mögliche Größe des Sternhaufens, die realistischere Ausstattung der Sonnensysteme mit Planeten und dergleichen. Dem aufmerksamen Leser wird jedoch nicht entgehen, dass es sich hierbei bloß um rein technische Daten handelt, die noch nicht allzu viel über den Spielspaß aussagen. Und tatsächlich muss der halt die schon beschriebenen Blessuren einstecken. Mal sehen, vielleicht liefert ja demnächst »Stars! Supernova« von Empire den langersehnten Master-Killer? **(jn)**


Wieder einer weniger!


Die mit Gebäuden vollgestopfte Oberfläche eines ausgebauten Planeten.


So sehen die Raumschiffe der Meridi aus ...

... und so ihre Inneneinrichtung!

JOE NETTELBECK



Auf der Website von Reach for the Stars findet sich eine Abteilung, in der das Spiel mit seinem Vorgänger von anno 1983 verglichen wird – und natürlich schneidet es so betrachtet bestens ab. Der wirklich interessante Vergleich mit dem 96er-Hit Master of Orion 2 fehlt freilich aus nachvollziehbaren Gründen. Denn dabei würde das SSG-Produkt überwiegend den Kürzeren ziehen. Erstaunlich, dass es niemand zu schaffen scheint, ein Spiel zu basteln, das dem in die Jahre kommenden Meister das Wasser reichen kann. Sooo schwierig kann das doch nicht sein!? Wie auch immer – für sich betrachtet ist Reach for the Stars sicher nicht schlecht, aber die Gretchenfrage meiner Zunft (Werde ich es auch nach dem Test spielen?) muss ich wohl mit »Eher nicht!" beantworten.

»Zieht im Vergleich den Kürzeren.«

WERTUNG REACH FOR THE STARS

▲ PRO
- SPANNENDE KAMPAGNE, LOHNENDE MISSIONEN
- GUTES TUTORIAL

▼ CONTRA
- UNÜBERSICHTLICH UND UNINTUITIVE STEUERUNG

GRAFIK:	50
SOUND:	50
EINSTIEG:	30
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS **67**

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Könner

THE OUTFORCE

HERSTELLER: O3-Games/Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (TCP/IP, LAN und Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III, 128 MB RAM **www.outforce.com**

Wenn Friedensverhandlungen scheitern, dann schaut man dumm aus der Wäsche. Das wissen nicht nur Israelis und Palästinenser ...

Erschwerend kommt hier hinzu, dass es gleich drei Parteien sind, die sich in den Haaren liegen: zwei außerirdische Rassen und die Menschheit, die in den Machtbereich der E.T.-Streithähne eingedrungen ist. Dass das nicht gut gehen kann, liegt auf der Hand ...

Im nachfolgenden Krieg übernehmen Sie die Rolle der Humanoiden. Sie verfolgen dabei speziell das Ziel herauszufinden, was mit den Mitgliedern einer verschwundenen Friedensdelegation geschehen ist. Das Strickmuster der Kampagne weicht dabei meist nicht weit von der Ideallinie ab: Basen bauen, viele Raumschiffe produzieren, die Feinde überrennen und dann irgendein wichtiges Utensil mit dem so genannten Tow-Schiff abschleppen. Davon abgesehen gibt es noch knapp 20 Einzelkarten, die mit Computergegnern oder Mehrspieler-Feinden aufgefüllt werden dürfen.

Jedenfalls kann das Spiel so weit gefallen, denn es sieht ansprechend aus und kann ein paar Ideen aufweisen, die man in Weltraum-Strategien normalerweise nicht findet. Auch wenn der Realismus unter Zäunen und Mauern natürlich leidet – Spaß machen sie irgendwie doch, zumal die Spielebene ohnehin zweidimensional ist. Ob's langfristig motiviert, darf allerdings bezweifelt werden. Dafür könnten Zusatzfeatures wie der Map-Editor oder die Skript-Konsole sorgen, doch wenngleich die in den Werbematerialien dick herausgestellt werden, sind sie wohl erfahrenen Spielern vorbehalten. Nicht im Besitz eines Handbuches, gelang es uns zum Beispiel erst nach einer Telefonkonferenz mit den Entwicklern, bei diesen Optionen wenigstens im Prinzip durchzublicken. Wenn einer sich da allerdings richtig hineinhängt, dürfte es sich aber um sehr mächtige Werkzeuge handeln.

Die Gegner-KI scheint eher defensiv gesinnt zu sein, zumindest wenn man sie frühzeitig ein bisschen beharkt. Im Übrigen zeichnet sie sich durch eine gewisse Variationsbreite aus, denn es kommt etwa schon vor, dass Angriffe aus verschiedenen Richtungen vorgetragen werden. Der Feind soll sogar in der Lage sein, aus dem Verhalten des Spielers zu lernen, aber sonderlich durchschlagend scheint dies nicht zu funktionieren. **(jn)**

FAKTEN

- Mehr als 120 Schiffs- und Stationstypen
- Bis zu 8 Teilnehmer im Mehrspieler-Modus
- Mit MP3-Player für eigene Musik-Untermalung



Die Schiffe der Crions sehen aus wie gigantische Flöhe – und sind mindestens ebenso bissig.



Die Druckwellen von Explosionen können Ihre Flotte ziemlich durcheinander würfeln.

JOE NETTELBECK



Mit zehn Missionen ist die Kampagne nicht gerade lang, aber dafür sind die Aufträge teils ziemlich umfangreich, und es gibt etliche Einzelkarten. Das Spiel selbst wirkt gar nicht übel – solange Sie sich mit dem Massenschlacht-Prinzip anfreunden können. Einige nicht alltägliche Ideen kommen noch dazu wie etwa die Tow-Schiffe. Und Mauern im Weltraum machen zwar in Wirklichkeit wenig Sinn, bilden hier auf der 2D-Spielebene aber doch launige Herausforderungen. Ganz zu schweigen von Teleporterschiffen oder solchen, die durch feste Materie dringen können. All das geht flott und reibungslos von der Hand (die Uhr darf auch gebremst werden), kann aber nicht wirklich faszinieren – vielleicht deshalb, weil sich die Missionen manchmal allzu sehr ähneln.

»Für die Zukunft vielversprechend.«

WERTUNG THE OUTFORCE

▲ PRO
- EINIGE HÜBSCHE IDEEN
- SEHR ANSEHNLICHE GRAFIK UND FLOTTE ENGINE

▼ CONTRA
- VERHÄLTNISMÄßIG KURZ
- ETWAS ABWECHSLUNGSARM

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **65**

Action-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene



CRIMSON SKIES

HERSTELLER: Zipper Interactive/Microsoft **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000/ME **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MB-Direct3D-Karte **www.microsoft.com, www.crimsonskies.com**



VIDEO AUF CD A

Verwegene Piloten, schwer bewaffnete Flieger und riesige Zeppeline – das ist die Welt von »Crimson Skies«. Willkommen bei der Action-Flugsimulation des Jahres!

Jaaa, so wollen wir das sehen! Hier schießen Sie ein britisches Flieger-Ass ab, während die Flügelleute im Hintergrund sich um die Bomber und deren Geleitschutz kümmern. (Direct3D, 1600x1200)

FAKTEN

- 24 Kampagnen-Missionen
- 15 Einzel-Missionen
- 11 Flugzeuge (plus eine Geheim-Maschine)
- Schöne Terrain-Grafik
- Während eines Auftrages speicherbar
- Force-Feedback-Unterstützung

Piraterie findet nicht nur auf See statt – die modernen Freibeuter hausen in Luftschiffen und fliegen Kampfflugzeuge. Zumindest in der Geschichtsschreibung von »Crimson Skies«.

Alternative Historie

Nachdem zurückgekehrte Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg eine Grippeepidemie aus Europa (woher auch sonst) in die USA eingeschleppt haben, machen sich Separatisten-Bewegungen stark, die sich von der alten Welt abgrenzen wollen. Eine zweite Grippewelle im Jahre 1927 sorgt dann dafür, dass sich auch die meisten Bundesstaaten voneinander isolieren. Die Folgen für die amerikanische Wirtschaft sind fatal. Beim Börsencrash im Oktober 1929 fällt das ohnehin angeschlagene Staatengebilde schließlich auseinander, der Verkehr per Eisenbahn und Auto bricht zusammen, da Schienenwege gesprengt und Highways zerstört werden. Am Anfang des nächsten Jahres ist es dann amtlich: Die Vereinigten Staaten von Amerika existieren nicht mehr.

Einzige Verbindungsmöglichkeit zwischen den Staaten wird die Luftfahrt. Riesige Zeppeline transportieren Güter und Passagiere, was alsbald eine neue Bedrohung auf den Plan ruft: Luftpiraten. Organisierte Banden überfallen mit ihren schwer bewaffneten Fliegern die Karawanen des Himmels und machen Begleitschutz erforderlich. Die Luft-

Action-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene



CRIMSON SKIES

HERSTELLER: Zipper Interactive/Microsoft **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000/ME **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MB-Direct3D-Karte **www.microsoft.com, www.crimsonskies.com**

Verwegene Piloten, schwer bewaffnete Flieger und riesige Zeppeline – das ist die Welt von »Crimson Skies«. Willkommen bei der Action-Flugsimulation des Jahres!



VIDEO AUF CD A

Jaaa, so wollen wir das sehen! Hier schießen Sie ein britisches Flieger-Ass ab, während die Flügelleute im Hintergrund sich um die Bomber und deren Geleitschutz kümmern. (Direct3D, 1600x1200)

FAKTEN

- 24 Kampagnen-Missionen
- 15 Einzel-Missionen
- 11 Flugzeuge (plus eine Geheim-Maschine)
- Schöne Terrain-Grafik
- Während eines Auftrages speicherbar
- Force-Feedback-Unterstützung

Piraterie findet nicht nur auf See statt – die modernen Freibeuter hausen in Luftschiffen und fliegen Kampfflugzeuge. Zumindest in der Geschichtsschreibung von »Crimson Skies«.

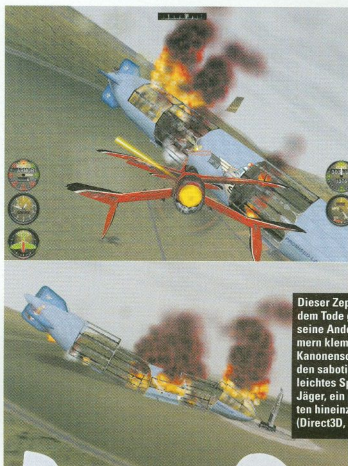
Alternative Historie

Nachdem zurückgekehrte Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg eine Grippeepidemie aus Europa (woher auch sonst) in die USA eingeschleppt haben, machen sich Separatisten-Bewegungen stark, die sich von der alten Welt abgrenzen wollen. Eine zweite Grippewelle im Jahre 1927 sorgt dann dafür, dass sich auch die meisten Bundesstaaten voneinander isolieren. Die Folgen für die amerikanische Wirtschaft sind fatal. Beim Börsencrash im Oktober 1929 fällt das ohnehin angeschlagene Staatengebilde schließlich auseinander, der Verkehr per Eisenbahn und Auto bricht zusammen, da Schienenwege gesprengt und Highways zerstört werden. Am Anfang des nächsten Jahres ist es dann amtlich: Die Vereinigten Staaten von Amerika existieren nicht mehr.

Einzige Verbindungsmöglichkeit zwischen den Staaten wird die Luftfahrt. Riesige Zeppeline transportieren Güter und Passagiere, was alsbald eine neue Bedrohung auf den Plan ruft: Luftpiraten. Organisierte Banden überfallen mit ihren schwer bewaffneten Fliegern die Karawanen des Himmels und machen Begleitschutz erforderlich. Die Luft-



Die Videosequenzen wurden liebevoll wie alte Wochenschauen aufgemacht – schwarz-weiß, mit Streifen und Flackern.



Dieser Zeppelin ist dem Tode geweiht – seine Andockklammern klemmen und die Kanonenschächte wurden sabotiert. Ein leichtes Spiel für die Jäger, ein paar Raketen hineinzujagen. (Direct3D, 1600x1200)

schiffe in den späten Dreißigern gleichen deshalb schon bald Fliegenden Festungen von einem knappen halben Kilometer Länge, tragen mehrere Jäger in ihren dicken Bäuchen und sind bis an die Zähne mit Flak-Geschützen bewaffnet. Die Militär-Varianten gleichen gar alten spanischen Galeonen, da sie schwere Geschütze hinter Pforten haben. Genau so einen Zeppelin nennen Sie von nun an Ihr Zuhause, denn Sie sind Nathan Zachary, seines Zeichens Luftpirat und Freibeuter.

Die Büchse der Pandora

Als Dritter Offizier an Bord der Fulcrum organisierte Zachary kurzerhand eine Meuterei, übernahm die fliegende Zigarre und baute sie um. Neben der Beute trägt sie nun sechs Jäger, zwölf Motoren, Flakgeschütze und dicke Kanonen, mit denen Breitseiten abgefeuert werden können.

Vor Hawaii soll ein gesunkenes Goldschiff liegen – sofort machen Sie sich auf den Weg, um den Schatz zu sichern. Leider kommen Ihnen dort britische Streitkräfte in die Quere, die nicht so leicht aufgeben. Kleine Kostprobe aus den Funksprüchen: Kurz nachdem Sie den britischen Stützpunkt erobert haben, taucht ein U-Boot vor der Küste auf, das Sie unmissverständlich auffordert, sich zu ergeben. Spruch von Zachary: »Was wollen die uns denn tun? Einen Torpedo auf uns abfeuern?« Daraufhin öffnen sich



Na, so einen fetten Brummer möchten Sie auch mal fliegen, oder?

Klappen auf dem Tauchschiff. Eine ganze Staffel Flieger kommt aus einem verborgenen Hangar im Inneren heraus, welche die Pandora angreifen. Überraschungen wie diese finden Sie am laufenden Meter, ob Sie nun gegen Russen kämpfen und einen Wissenschaftler befreien wollen oder ob Sie sich mit Hollywoods Studio-Bossen anlegen – die Story ist überaus interessant.

Fette Brummer

Herzstück von Crimson Skies sind natürlich diese herrlichen Flugzeuge, die so aussehen, als ob sich Luftwaffen-Konstrukteure Ende des Zweiten Weltkriegs so richtig hätten austoben können. Von irrsinnigen Motorenanordnungen an den Flügelenden bis hin zur Entenbauweise (Ruder vorn) findet sich hier so ziemlich alles, was verrückt und extrem ist. Das gilt auch für die →



JOCHEN RIST

Und da soll noch jemand sagen, die Zeiten der Dogfights sind vorüber. Im Gegenteil. Zipper Interactive zeigt, dass eine Simulation nicht gleichbedeutend mit: »Ich drücke ALT-STRG-9 und fahre die Landeklappen um 17 Prozent aus« sein muss. Crimson Skies sieht vielleicht aus wie eine Flugsimulation, spielt sich aber durch und durch wie ein Actionspiel. Flugzeuge schmieren ab, Zeppeline platzen und Bordkanonen rattern (Force-Feedback empfohlen), dass es eine wahre Freude ist. Ganz zu schweigen von der packenden Musik und dem unterhaltsamen Funkkontakt zwischen Freund und Feind. Doch für einen erstklassigen Titel sind mir die Missionsbesprechungen und die Microsoft-typischen Menüs eine Nummer zu sparsam. Zwischen den Aufträgen tragen die paar Standbilder nicht gerade viel zur Atmosphäre bei. Die wahren Stärken von Crimson Skies liegen vielmehr in den vor Spannung und Spielspaß strotzenden Luftkämpfen. Wer Spiele wie World War 2 Fighters mochte, der liegt hier goldrichtig.

»Vor Spannung strotzende Luftkämpfe.«



Mit etwas Kleingeld können Sie an den Maschinen nach Herzenslust herumschrauben, ihnen ein stärkeren Motor verpassen oder dickere Kanonen einbauen.



Crimson Skies









So kann's gehen: In einem waghalsigen Manöver springen wir auf einen britischen Bomber, entern ihn und bringen ihn zu unserem Zeppelin, der Pandora. (Direct3D, 1600 x 1200)

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Im Weltall oder auf dem Boden der Tatsachen – Crimson Skies überzeugt mit Story, actionlastigem Spiel und toller Optik. Die ist der Schwachpunkt von Tachyon, das dafür eine noch interessantere Hintergrundgeschichte aufbietet. X-Wing Alliance wartet mit einer netten Flugphysik auf. Fast zwei Jahre alt ist World War 2 Fighters, das die sicherlich beste Cockpit-Atmosphäre hat. Starlancer schließlich leistet sich kleinere Schnitzer in der Lokalisation und dem Spieldesign.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Crimson Skies	86	10/2000
Tachyon – The Fringe	85	7/2000
X-Wing Alliance	83	5/99
World War 2 Fighters	83	1/99
Starlancer	82	7/2000

40 50 60 70 80 90

→ Waffen: Übergroße Geschütze und Raketen sorgen für eine derartige Feuerkraft, dass jeder F-15-Pilot sich in die Hosen machen würde. Damit holen Sie nicht nur andere Flieger im guten alten Dogfight vom Himmel, sondern zerstören auch andere Zeppeline, brechen Brücken im Schnellverfahren ab und versenken Schiffe.

Moderne Kampfpiloten hätten wohl zudem nicht die Nerven für die wahnsinnigen Stunts, die Sie oft machen müssen. Fliegen Sie durch Eisenbahntunnel inklusive Zug, manövrieren Sie in drei Meter Höhe zwischen Bäumen oder zischen durch die Streben eines gerade erst abgeschossenen Luftschiffs. Alles kein Problem, denn per 4-Knopf-Joystick mit Schubkontrolle und Seitenruder lassen sich selbst die größeren Brummer hervorragend kontrollieren. Das liegt natürlich auch am action-mäßigen Flugmodell. Überhaupt gleicht die Missions-Struktur eher »Wing Commander« als dem »Combat Flight Simulator«: Sie starten von Ihrem Zeppelin aus, knallen Gegner ab und führen Ihren Auftrag aus wie etwa jemanden von einem fahrenden Zug aufzunehmen und einen streng geheimen Prototypen zu stehlen.

»F-15-Piloten würden sich in die Hosen machen.«

Mit etwas Kleingeld, das dann und wann fließt, basteln Sie an ihrem Maschinchen herum, stopfen beispielsweise einen kräftigeren Motor hinein, aber hängen dickere Raketen unter die Flügel und verstärken die Panzerung.

Miteinander gegeneinander

Mehrere Mehrspieler-Modi sorgen für Spaß im Netz über die Microsoft Internet Gaming Zone oder LAN: Natürlich gibt es das ordinäre Deathmatch, in dem einfach jeder gegen jeden kämpft. Im Team treten Sie bei »Zeppelin gegen Zeppelin« an; auch hier sind die Regeln einfach: Zerstören Sie das feindliche Luftschiff, bevor der Gegner es tut.

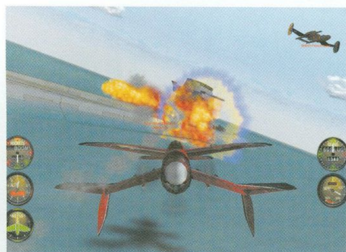
»Wie Wing Commander.«

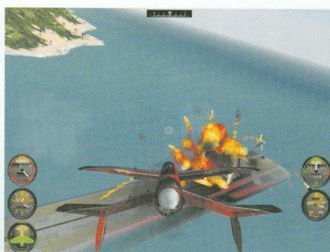
Diese am Boden stehenden Passagier-Flugzeuge haben keine Chance. (Direct3D, 1280x1024)





Auch das nächtliche Manhattan weiß zu entzücken – keine Angst, dank der Wendigkeit unseres Fliegers können wir auch im New York Police Department landen. (Direct3D, 1600x1200)





Dieses U-Boot hat großes Pech, denn es wurde nicht gebaut, um Kugeln und Raketen lange widerstehen zu können. Einige direkte Volltreffer und der Meeresboden ist um eine Attraktion reicher. (Direct3D, 1280x1024)

Und aus 3D-Shootern kennen wir »Capture the flag« - nur, dass hier die Flagge am Boden steht und im Tiefflug aufgenommen wird.

Schönheitsfehler inklusive
Das alles hat Zipper Interactive hübsch in Szene gesetzt, in den (relativ kleinen) Flugarealen finden Sie Buchten, tätige Vulkane, Wasserfälle, Bäume, Häuserschluchten und auf Berggipfeln gelegene gegnerische Basen. Einzig die Flugzeuge selbst hätten vielleicht ein bisschen hübscher ausfallen können.

Die den 30er Jahren entliehenen Big-Band-Musik sorgt für Atmosphäre, dröhnende Motoren machen Luftschiffe erst richtig eindrucksvoll. Leider hört sich das Knattern, das Ihre Kanonen beim Feuern von sich geben, sehr, sehr dünn an – das wäre eine Nachbesserungsmöglichkeit für einen Patch! Pro Areal gibt's nur ein kurzes Video, auch hier wäre mehr tatsächlich mehr gewesen. Aber genug gemeckert – dieses Spiel ist so intensiv, das es Sie erst loslässt, wenn Sie es durchgespielt haben. **(mash)**

WER IST ZIPPER INTERACTIVE?

Geschickterweise wählten die Gründer des Programmierteams Zipper Interactive Redmond als Hauptquartier, weswegen sie in direkter Nachbarschaft zu Microsoft liegen. Vor der Arbeit für den Software-Riesen aus Seattle machten sie drei Programme, von denen zwei qualitativ eher mäßig waren, aber trotzdem schon in die richtige Richtung wiesen.

TOP GUN: HORNET'S NEST
Für Microprose entwickelten die Redmonder diese Action-Flugsimulation, die durch langweiliges Spieldesign, durchschnittliche Grafik und übelst synchronisierte Videos auffiel. In der Ausgabe 3/99 war uns das Programm schlappe 57 Punkte wert.



Gähnendes Geballer in der Wüste: Top Gun Hornet's Nest.

RECOIL
Auch nicht viel besser geriet diese actionlastige Panzer-Simulation, welche von Electronic Arts vertreiben wurde. Grafisch gab es das gleiche Trauerspiel zu sehen, dazu kamen kleinere Mängel im Design. In der Ausgabe 5/99 gab es dafür 62 Punkte.



Wenig spannende Panzergefechte finden Sie in Recoil.

MECH WARRIOR 3
Unter dem Label Microprose veröffentlichte Zipper im Sommer 1999 den dritten Teil der »Mech Warrior«-Saga, der uns nicht weniger als eine Note von 86 wert war. »Mech Warrior 4« steht ebenfalls in den Startlöchern, diesmal arbeitet Zipper jedoch für Microsoft.



Volles Rohr! Schicke Optik, klasse Spiel: Mech Warrior 3.



MARTIN SCHNELLE

Wahnsinn! Welch grandiose Luftkämpfe! Mit dem Seitenruder bleiben Sie an fast jedem Jäger dran oder fliegen die krassesten Manöver – ich habe etwa einen Zug überholt. In einem Eisenbahntunnel, wohlgemerkt. Dann sind da Geschichten wie Leute auf fliegenden Bombern abzusetzen oder durch einen Hangar zu rasen und dort mit dem Fallschirm abzuspringen – wundervoll! Die Fluggebiete sind zwar nicht allzu groß, zeichnen sich aber durch Detailreichtum aus. Nur die Maschinen könnten detaillierter sein und das Feuergeräusch Ihrer Bordkanonen klingt enttäuschend. Dafür bekommen Sie Big-Band-Musik und Videoclips im Wochenschau-Stil. Und natürlich das Wichtigste: Dogfight pur.

»Das ist Dogfight pur.«

WERTUNG CRIMSON SKIES

▲ PRO
- SPANNENDE LUFTKÄMPFE
- TOLLES FLIEGER-HANDLING
- SCHICKE OPTIK

▼ CONTRA
- ÜBLES FEUERGERÄUSCH
- GRAFIK DER FLIEGER KÖNNTE HÜBSCHER SEIN

GRAFIK:	80
SOUND:	90
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **86**



Die zur Verfügung stehenden Fluggeräte sind teils recht abstrus wie dieser Hubschrauber (oben im Bild) oder diese dreimotorige Maschine (links). (Direct3D, 1280x1024)

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

WIZARDS & WARRIORS

HERSTELLER: Heuristic Park/Activision **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (deutsches Handbuch) **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** 16-MBDirect-3D-Karte **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 128 MyteB RAM w**ww.activision.de/games/wizards**

Mit Publishern hatte D.W. »Wizardry« Bradley in der Vergangenheit Pech – bis er zu Activision kam. Und nun ist sein Spiel tatsächlich fertig ...



Das Feuer-Orakel von Ishad N'ha! Doch es lässt Sie den Durchgang zu weiteren Abenteuern nur benutzen, wenn Sie zuvor und an anderer Stelle einen bestimmten Schwur geleistet haben (Direct3D, 1024x768)

Freuen werden sich darüber alle, die noch Erinnerungen an durchwachte Nächte mit einem der Wizardry-Spiele oder vielleicht gar einem Vertreter der »Bard's Tale«-Reihe hegen.

Damit soll nicht gesagt sein, dass »Wizards & Warriors« ein Staubfänger für Ewiggestrige wäre, aber ein wenig unmodern ist es halt schon, wenn auch auf charmante Weise.

Was wir damit meinen? Nun, zum Beispiel dies: Spieldesigner Bradley sorgte früher bei Sir-Tech für die mit Lob überschüttete Atmosphäre der grafisch weniger berühmten Wizardry-Titel. Hier und heute zeigt er mit sparsam eingestreuten, aber schaurig-schönen Sprechkommentaren, dass er sein Handwerk nicht verlernt hat. Nur – inzwischen gelten einfach andere Maßstäbe, gesetzt von Spielen wie »Planescape Torment«, »Icewind Dale« oder (soweit es diesen Punkt angeht) »Vampire«. Was dort die detaillierten, glaubwürdigen Gespräche in Tateinheit mit intensiven Geschichten und der zum Teil verblüffenden »Handlungsfreiheit« der Charaktere leisten, das lässt sich hier mit gelegentlichen Einwürfen und der wenn auch exzellenten (englischen) Sprachausgabe einfach nicht erreichen.

In einer ganz bestimmten Hinsicht zeigt Altmeister Bradley aber auch heute noch den Enkeln, was eine Harke ist, nämlich bei den Rätseln. Natürlich gibt es die üblichen Hebel, Schlüssel und Botengänge. Aber Sie werden ab und zu auch »richtigen« Rätseln der alten Schule gegenüberstehen, wie man sie ansonsten kaum noch irgendwo findet. Wem es in der Crypt beispielsweise gelingt, diese eine Gittertür im Raum mit der riesigen Engelsstatue zu öffnen, der weiß, wovon ich spreche. Rückblickend völlig einleuchtend und logisch, aber drauf kommen muss man halt und die richtigen Querverbindungen ziehen.

Apropos Crypt: Obwohl Wizards & Warriors ein zeitintensives Spiel ist, wirft es nicht mit Tausenden von Dungeons um sich. Erstens geht hier Klasse vor Masse, zweitens sind die vorhandenen Verliese dafür umso umfangreicher. Das gilt schon für die Gruft auf dem Alten Friedhof, dem vermutlich ersten Dungeon, den Sie betreten werden. Äußerlich unscheinbar, führen die Stollen von dort aus immer weiter in die Tiefe und erschließen nach dem Öffnen von strategisch wichtigen Türen immer neue Bereiche, bis schließlich ein riesiger unterirdischer Komplex erforscht ist, in dem man sich trotz Automap bestens verirren kann.

Vermutlich interessiert es Sie allmählich mal, worum es eigentlich geht? Nun, besonders überwältigend ist die Hintergrundgeschichte nicht, aber für alle, die unsere Previews nicht gelesen haben, noch mal die Kurzfassung: Zwei mystische Figuren (eine gut und eine böse) bestimmen das Schicksal des Landes Gael Serran. Der Fiesling wird vom Heiligen in Schach gehalten, aber nicht mehr lange. An dieser Stelle kommen Sie ins Bild, denn nur das lang verschollene Mavin Sword kann die Lage retten ... →



Das Innere des Tempels hat es wirklich in sich – nicht zuletzt auch dieser spezielle Raum ... (Software)



Der Schlangentempel! Aber wie kommen Sie dort hinein? (Software)

»Ein wenig altmodisch, aber auf charmante Art und Weise.«

FAKTEN

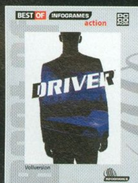
- Bis zu 6 Partymitglieder, die selbst erstellt werden
- 15 Berufe
- 10 Rassen
- etwa 200 Stunden Spielzeit
- Wahlweise Runden- oder Echtzeit-Kampf

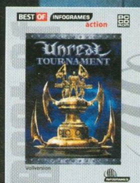
VK&K, Frankfurt

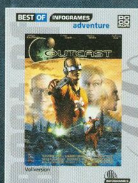
BEST OF INFOGRAMES

WIR LASSEN NUR DIE BESTEN REIN

Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht ihrem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. An unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!







nur DM

29.95*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis



BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei GALERIA KAUFHOF + Horten Eine Welt voller Ideen und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

www.de.infogrames.com

Wizards & Warriors



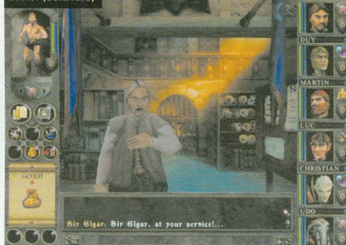
Ein neuer Beitrag aus unserer beliebten Reihe »Letzte Bilder vor dem Tod«. Wenn Sie dem Vieh das erste Mal begegnen, sollten Sie die Beine in die Hand nehmen. Falls Sie noch können. (Software)



Die Automap – hier vom sagenumwobenen Schlangentempel. (Software)

→ All dies läuft sozusagen »halblinear« ab. Es gibt Dinge, die Sie tun müssen, zum Teil auch in der vorgegebenen Reihenfolge. Das Orakel von Ishad N'ha etwa wird Sie nicht zum nächsten Abschnitt durchlassen, wenn Sie nicht vorher die erwähnte Crypt bis zur buchstäblich untersten Sohle geknackt haben. Andererseits gibt es eine große Menge von Nebenquests, bei denen es weitgehend an Ihnen liegt, ob und in welcher Abfolge Sie die erledigen.

Das Kampfsystem funktioniert in der Praxis ungefähr so: Die Monster stürmen auf Sie ein, doch wenn Sie sich nicht sofort wehren, hören sie auf und warten sittsam, bis Sie sich zu einer Entscheidung über Ihre Kampfmethoden durchgerungen haben – dabei geht es angesichts der durchgängigen Ego-Perspektive weniger um positionelle Fragen, sondern eher darum, welche Waffen oder Zaubersprüche von wem verwendet werden. Faktisch läuft dies also auf ein Rundensystem hinaus, wenn Sie möchten, können Sie aber auch auf Echtzeit umschalten.



Sir Elgar hat Arbeit für Ihre Leute! (Software)



Am See der Toad People findet ein Rätsel seine Auflösung, das Ihnen vermutlich schon zuvor einmal in den Tiefen der Crypt über den Weg gelaufen ist. (Direct3D, 1024x768)

Nicht verschwiegen sei, dass Wizards & Warriors viel Stoff für Bastelfreunde bietet. Der anfängliche Heldenbaukasten etwa erinnert sehr an die entsprechenden Optionen bei Wizardry, wird aber dadurch verfeinert, dass man zunächst nur vier Basisberufe ergreifen kann. Später, mit verbesserten Charakterfähigkeiten, ist in den Gilden die Weiterbildung möglich – meist mit einer speziellen Aufgabe verbunden. Auf diese Weise wird aus einem Priester vielleicht ein Paladin, ein Monk oder gar ein Warlock.

Die Steuerung ist im Großen und Ganzen okay, erweist sich aber in manchmal als übermäßig fitzelig. So etwa bei der Benutzung von magischen Tränken über den Umweg des Give/Use-Fensterchens oder die extra zu greifende Tastenkombination zur Zielbestimmung von Zaubersprüchen. Und die Automap neigt zur Unübersichtlichkeit, sobald mehrere Etagen im Spiel sind.

Grafisch bleibt Bradley sich treu und liefert eine zwar brauchbare, aber nicht überwältigende Optik ab. Schade nur, dass man für die schon etwas hübschere Direct3D-Variante eine 16-MB-Karte benötigt. Damit geraten zum Beispiel Voodoo-2-Besitzer von Haus aus ins Hintertreffen – tatsächlich hatten unsere beiden Voodoo-2-Rechner denn auch Ärger mit dem Mauszeiger-frisst-Grafik-Problem. Nichtsdestotrotz verbreitet Wizards & Warriors eine Menge Spiellaune, an der bestimmt nicht nur Veteranen ihre Freude haben werden. **(jn)**



JOE NETTELBECK

Wizards & Warriors hat das Pech, zur falschen Zeit fertig zu sein – andererseits würde ein Nebenbuhler wie Baldur's Gate 2 so ziemlich jedes Spiel in den Schatten stellen. Insofern liegt kein Ehrverlust darin, zweiter Sieger zu sein. Gerade der Vergleich zum Interplay-Titel (von dem mir bereits eine spielbare Version vorliegt) zeigt aber eben auch, dass Wizards & Warriors schon so etwas wie eine Antiquität ist. Soviel als Tribut an die moderne Zeit. Und nun noch ein Wort an die Freaks unter Ihnen. Sie wissen schon, wen ich meine. Alle anderen mal weghören; Kumpels, sperrt die Lauscher auf: Dieses Teil müsst Ihr haben! Baldur besorgt Ihr Euch ja ohnehin, und das ist gut so, aber dies hier ist Euer eigentliches Ding. Und lasst Euch nicht von der Note abschrecken, die ist nur ein Zugeständnis an heutige Spielgewohnheiten ...

»Der Dino unter den Rollenspielen.«

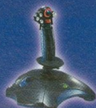
WERTUNG WIZARDS & WARRIORS

▲ PRO
- DICHTE ATMOSPHÄRE
- TOLLE MUSIK UND SPRACHAUSGABE

▼ CONTRA
- STEUERUNG MANCHMAL ETWAS UMSTÄNDLICH
- WIRKT ALTMODISCH

GRAFIK:	60
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

GRAVIS



be a Control Freak!

Sei herrschsüchtig! Stell' Dir vor, Du könntest Dein eigenes Leben so beherrschen, wie Du im Spiel Dein Schicksal im Griff hast: mit Gamepads und Joysticks von Gravis, die Dir das Aussehen, das Gefühl und die Power geben, die Du Dir wünschst – aber ohne die albernen Preise. Sei herrschsüchtig – ab DM 24,90 aufwärts – in allen Fachmärkten und beim guten Computer- Fachhandel erhältlich. Oder bestellen Sie direkt unter der Rufnummer - 06139-916 916.

Wähle den eigenen Preis!

Genauere Angaben zu unserem Gewinnspiel für Control Freaks findest Du auf den Handzetteln beim teilnehmenden Fachhändler.

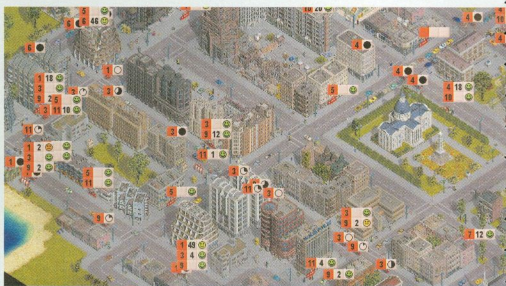
Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DER VERKEHRSGIGANT GOLD



HERSTELLER: JoWood/Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.3 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MByte RAM **www.verkehrsgigant.com**

Nächste Haltestelle: Amerika. Packen Sie Ihre sieben Sachen und verkaufen Sie Fahrscheine in den USA.





Um den drohenden Verkehrsinfarkt einzuschränken, müssen Sie intensiv in öffentliche Transportmittel investieren. (alle Bilder 800x600)

Wer einmal eine amerikanische Großstadt besucht hat, der wird schnell erkannt haben, dass selbst die breitesten Boulevards kein Allheilmittel gegen frustige Staus darstellen.

Europäische Städteplaner zeigten indes schon vor rund einem halben Jahr, wie man es besser machen kann. Zumindest am PC sorgten sie mit einer gelungenen Verkehrsplanung dafür, dass die Blechvehikel in den Garagen blieben. Und dabei erkannten die Spieler von »Der Verkehrsgigant«, dass man mit Bussen und Bahnen sogar ein schönes Sümmchen verdienen kann.

Versierte Experten knöpfen sich deshalb gleich die Städte der Neuen Welt vor, als Anfänger sollten Sie sich jedoch erst einmal an die ursprüngliche Kampagne wagen. Spielerisch läuft das Ganze so ab, dass Sie die Leitung der öffentlichen Verkehrsbetriebe einer Stadt übernehmen. Auf der isometrischen Karte wuseln zahlreiche Autos und Fußgänger herum, an Kreuzungen lassen die Pkws brav Passanten die Straße überqueren und warten mit der Weiterfahrt, bis die Gabelung von anderen Autos frei ist. Das geschieht aber nicht willkürlich: Die Fahrzeuge im Spiel möchten ein bestimmtes Ziel erreichen. So gurken die bequemen Einwohner mit ihrem Kraftfahrzeug zur Arbeit, ins Freibad und auch zur Schule – Alternativen gibt es ja noch nicht.

> **»Sie sollten schleunigst in neue Strecken investieren.«**

Damit in Ihre Busse auch viele Passanten einsteigen, müssen diese natürlich Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte anfahren. Herausfinden können Sie dies, indem Sie im Info-Modus einfach ein bestimmtes Gebäude anwählen. Ein Klick auf ein Kaufhaus verrät Ihnen beispielsweise die Gesamtzahl der Besucher und wie viele von ihnen mit dem Pkw herkommen – im jetzigen Fall natürlich alle. Darüber hinaus leuchten auf Ihrer Karte einige andere Gebäude auf, deren Einwohner dem Shopping-Center einen regelmäßigen Besuch abstatten. Am besten ist es natürlich, wenn die Wohnungen der Kunden nicht kreuz und quer über die Karte verstreut sind, sondern sie möglichst in der gleichen Gegend ihr Zuhause haben. Ist dies der Fall, können Sie die Planung einer Buslinie in Betracht ziehen, indem Sie einfach die entsprechende Strecke markieren. Nun geht es ans Geld ausgeben. Zuerst suchen Sie sich im Bau-Menü die passenden Haltestellen aus. Ein biederes Hinweisschild kostet zwar wenig, erregt aber kaum Aufmerksamkeit. Schöner, aber auch teurer ist da schon eine überdachte Busstation, die das Warten natürlich um einiges angenehmer

FAKTEN

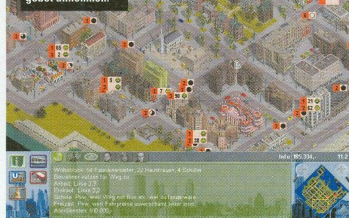
- Neuauflage des Verkehrsgiganten mit einer neuen Kampagne à 15 Missionen
- Ansonsten mit dem Vorgänger identisch (30 Karten für Endlosspiel, erste Kampagne mit 15 Missionen)
- Neues Grafikset mit amerikanischen Gebäuden
- Auch als Add-on auf unserer Heft-CD



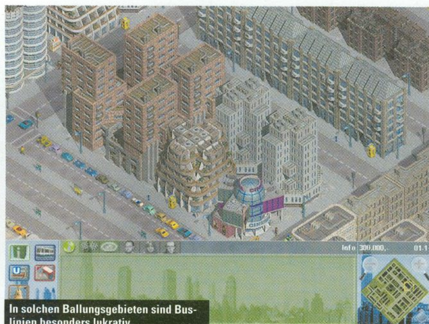
Bei zu vielen Bus- und Bahnlinien verlieren Sie leicht die Übersicht.



Zu viel des Guten: Das Busgeschwader sorgt für einen massiven Stau.



Beim Anwählen eines Gebäudes zeigt Ihnen das Programm, wie die Einwohner das Bus- und Bahnangebot annehmen.


In solchen Ballungsgebieten sind Buslinien besonders lukrativ.


Die Gebäude des neuen Grafiksets verleihen dem Verkehrsgiganten nun einen leicht amerikanischen Touch.

gestaltet. Jetzt wählen Sie noch ein passendes Vehikel aus – für den Anfang genügt ein Bus der günstigeren Klasse – und beobachten zunächst mal, was passiert. Nach einigem Zögern entdecken Sie erste Passanten an den Haltestellen. Der zaghafte Andrang mausert sich schon nach kurzer Zeit zu einem massiven Ansturm, so dass Sie schleunigst weiter in neue Strecken investieren müssen, um die Nachfrage befriedigen zu können. Eine Linie einfach nur mit Bussen vollzustopfen ist keine Lösung, denn diese verursachen durch das Warten an den Haltestellen selbst einen Stau und sorgen dafür, dass Ihre Initiative zur Verkehrsverringerung einem Schuss in den Ofen gleicht.

Geld ist nicht alles

Haben Sie aber den Bogen raus, machen Sie schnell richtig viel Knete. Doch gerade in den neuen Missionen der Gold-Edition reicht das alleine nicht aus. Die Stadtväter diktieren Ihnen mehrere Bedingungen, die für ein Weiterkommen nötig sind. So muss Ihr Verkehrsnetz nicht nur eine bestimmte Flächendeckung haben, Sie müssen auch eine beträchtliche Anzahl von Einwohnern dazu bringen, ihr Auto stehen zu lassen – und das innerhalb weniger Spieljahre. Das erreichen Sie nicht nur mit guten Nahverkehrsverbindungen, auch die Art des Transportmittels (von der teureren Straßen- bis hin zur fast unerschwinglichen Magnetschwebebahn), die Fahrpreise und Reklame spielen eine Rolle.

Die Neue Welt

Waren Ihnen die Aufgaben in den alten Städten zu einfach, dann haben Sie nun eine richtig harte Nuss vor sich. Die Missionsziele sind hoch angesetzt und steigen in den späteren Karten auch noch heftig. So ertappen Sie sich vielleicht, wie Sie im letzten Spieljahr die Fingernägel kauend vor dem Monitor


Keine Chance auf einen Parkplatz: Das Footballspiel im Stadion werden die meisten wohl nur vorm Fernseher bewundern können.

sitzen, in der Hoffnung, dass ein bestimmter Wert Ihres Unternehmens sein Minimum überschreitet, damit ein Weiterkommen in den nächsten Level möglich ist. Bei so viel Herausforderung stört es eigentlich auch nicht, dass die grafischen Änderungen in der neuen Kampagne gar nicht so auffallen.


Die Zahlen markieren die Haltestellen und verraten Liniennummern, Wartegäste und Zufriedenheit der Kunden.

»Die Missionsziele sind hoch angesetzt.«

Zwar gibt es einige neue Gebäude, doch auf Grund des gleichen, graugrünen Stils der alten Häuser, erkennt man erst beim zweiten Hinschauen, dass doch noch ein paar Grafiker am Werk waren. **(dk)**

DAMIAN KNAUS



Wenn Sie unbedingt Verkehrsplaner in der Neuen Welt werden möchten, sollten Sie die Karten der ersten Kampagne aus dem Effeff beherrschen. Die Amis steigen zwar gerne in Busse und Bahnen ein, stellen aber in punkto Missionsziele höhere Anforderungen. Hatten Sie aber bei den früheren Städten den Bogen raus und konnten Sie ohnehin nicht die Finger vom Haltestellenknopf lassen, dann freuen Sie sich auf neue Herausforderungen, an denen Sie eine Weile kauen werden.

»Freuen Sie sich auf neue Herausforderungen.«

Alles in allem ist der Verkehrsgigant eine etwas andere Wirtschaftssimulation, die trotz ihrer prüden Thematik Freunde des Genres lange am Monitor fesseln wird.

WERTUNG DER VERKEHRSGIGANT GOLD

▲ PRO
- VIEL GEWUSEL
- NEUE GRAFIKEN

▼ CONTRA
- ARG SCHWIERIGE KAMPAGNE
- WENIG ABWECHSLUNG

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **74**

Rollenspiel für Fortgeschrittene

KONUNG LEGENDS OF THE NORTH

HERSTELLER: 1C/Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 16 (TCP/IP, IPX, Modem, Nullmodem) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MB RAM **www.1c.ru/konung/eng**

Gemächlichen Schrittes zur Weltherrschaft – in diesem Rollenspiel- und Strategie-Mix tanzt der russische Bär eine Polka ...


In den Dungeons treibt sich viel giftiges Getier herum.

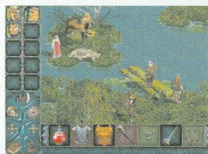
FAKTEN

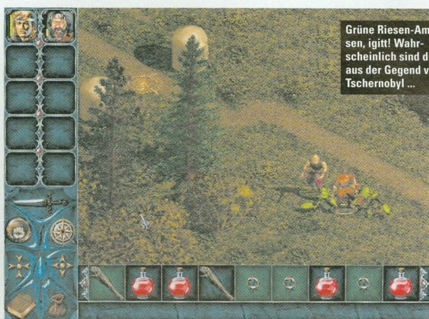
- Bis zu 10 Partymitglieder
- 60 nichtlineare Quests
- Spielzeit circa 60 bis 70 Stunden
- Bis zu 16 Multiplayer
- Etwa 200 NPCs

Die Firma mit dem Namen 1C dürfte hier zu Lande unbekannt sein – im heimischen Moskau hingegen gehört die vor allem als Distributor tätige Company durchaus zu den ersten Adressen.

Letzteres wird sich durch »Konung« nicht ändern, ersteres auch nicht. Das ist asiatisch weise, oder?

Jedenfalls wurde das Amulett des Drachens in drei Teile zerlegt und Sie müssen die Bruchstücke wieder vereinen. Zu diesem Zweck dürfen Sie sich einen von drei Charakteren aussuchen, der auch noch verändert werden kann. Die Wahl hat nicht nur Auswirkungen auf Ihren Helden, sondern auch auf den Standort, an dem Sie das Spiel beginnen – und damit auf die zu lösenden Aufgaben.


Zentauren zu töten, das ist nicht gerade der einfachste Job!


Grüne Riesen-Ameisen, igitt! Wahrscheinlich sind die aus der Gegend von Tschernobyl ...

»Konung« ist nichtlinear, zumindest in der Theorie, denn in der Praxis sind viele Gebiete mit Monstern verseucht, die sich von Level-1-Charakteren nicht beeindrucken lassen. Daher sollte man seine Tätigkeiten sorgfältig planen, zumal das Spiel ohnehin auf Quests aufbaut.

Einige Features kamen uns witzig vor: die Eroberung von Dörfern etwa (durch Krieg oder die Lösung von Aufgaben), oder die Tendenz, übliche Rollenspiel-Berufe durch Tischler, Jäger oder Händler zu ersetzen. Durch die Lande ziehen Sie mit einer bis zu zehnköpfigen Party, die ebenso als Kampfeinheit im Sinne von Strategicals funktioniert – nur dass sie sich nicht so glatt steuern lässt. Das Anwählen einer Gruppe ist umständlich, und dass man leicht mit Reden und Kämpfen durcheinander gerät, verbessert den Eindruck auch nicht.


Ein Bild aus dem Mehrspieler-Modus.

Vor allem aber ist das Spiel zäh und langsam: »Oho, da ist ein Monster, lasst uns mal eilig dorthin schlendern!« möchte man rufen. Okay, Sie können zwar den Zeitablauf beschleunigen, aber erstens zappeln sowohl Freunde als auch Feinde dann echt grässlich durch die Gegend und zweitens bekommen Sie so sehr schnell Probleme mit den Kämpfen. **(jn)**

JOE NETTELBECK



»Russisch, aber nicht bärig.«

Doch, doch, das Spiel fährt schon ein paar ganz interessante Ideen auf, die im Prinzip durchaus geeignet wären, etwas frischen Wind in das altehrwürdige Rollenspiel-Genre zu blasen. Die Sache mit den Dörfern beispielsweise, die Sie erobern können, und von denen Sie dann mit Dienstleistungen, Personal oder Nachschub versorgt werden. Wenn Konung nur nicht so trantütig wäre! Und wenn es über ein bisschen mehr Atmosphäre verfügte, und sich jemand ein bis drei zusätzliche Gedanken zur Steuerung gemacht hätte. Denn da Attacke und Gespräch zum Beispiel auf demselben Mausbutton liegen (abhängig davon, ob die Waffe gezückt ist), sind tragische Missverständnisse doch wortwörtlich vorprogrammiert. Nee, da favorisiere ich nach wie vor »Rage of Mages« – das ist auch ein Ostling, aber deutlich spaßiger!

WERTUNG KONUNG LEGENDS OF THE NORTH

▲ **PRO**
- AUSBAUFÄHIGE IDEEN
- SEHR VIELE VERSCHIEDENE OBJEKTE

▼ **CONTRA**
- OFT EINFACH ZU ZÄH
- DISKUSSIONSWÜRDIGE STEUERUNG

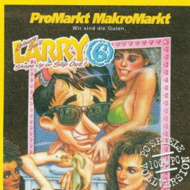
GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	50

PC PLAYER SPIELSPASS **46**

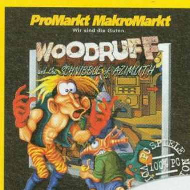
Kleingeld übrig?

Dann ran an die Spiele!

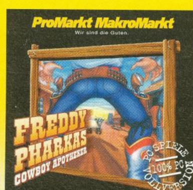
PC-Abenteuerspiele



Larry 6
Art.-Nr.: 28604



Woodruff
Art.-Nr.: 28606



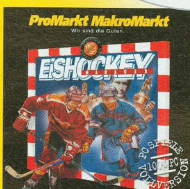
Freddy Pharkas
Art.-Nr.: 28607

je 4,99

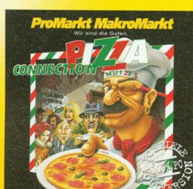
PC-Wirtschaftssimulation



Bundesliga Manager professional
Art.-Nr.: 28608



Eishockey Manager
Art.-Nr.: 28610



Pizza Connection
Art.-Nr.: 28609

HIER SIND DIE GUTEN:

ProMärkte:

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna
04509 Wiedemar
06124 Halle-Neustadt NEU!
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
99734 Nordhausen
10365 Berlin-Lichtenberg
10719 Berlin-Charlottenburg
12053 Berlin-Neukölln NEU!
12277 Berlin-Marienfelde
12351 Berlin-Gropiusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13187 Berlin-Pankow
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
14473 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
16356 Eiche
17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28207 Bremen-Hastedt
28259 Bremen-Huchting
28277 Bremen-Kattenturm
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen-City
67065 Ludwigshafen-Rheingönheim
67346 Speyer
67549 Worms
68161 Mannheim-City
68163 Mannheim-Neuostheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg-City
69123 Heidelberg-Pfaffengrund
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
78054 VS-Schwenningen
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
94315 Straubing
84030 Landshut
90429 Nürnberg-Muggenhof
90482 Nürnberg-Mögelsdorf
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktredwitz

MakroMärkte:

08056 Zwickau NEU!
09111 Chemnitz
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
01589 Riesa
02625 Bautzen NEU!
22525 Hamburg-Stellingen
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30519 Hannover-Döhren
42651 Solingen
40878 Ratingen
42853 Remscheid
44623 Herne
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

www.promarkt.de
KLICK MICH:
www.makromarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Spiele-Hotline
0190/824 662
DM 3,63/Min.
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipps · Cheats · Komplettlösungen

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

SUDDEN STRIKE

HERSTELLER: Fireglow/CDV **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.1 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 12 (Netzwerk, Internet, Modem) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/400, 64 MByte RAM

Was dabei herauskommt, wenn man Einheiten – die ausschauen wie aus dem »C&C«-Universum entsprungen – mit Aufgabenstellungen à la »Commandos« betraut, zeigt dieses ungewöhnlich anspruchsvolle Strategiespiel.



Flugzeuge werden in aller Regel sehr schnell Opfer der leistungsstarken Flugabwehrgeschütze.

FAKTEN

- Neunstufiges Tutorial
- 3 Kampagnen mit jeweils 10 Missionen
- 27 Einzelmissionen
- 22 Mehrspielerkarten
- Isometrische Sommer- und Winterlandschaften
- 11 Bodentruppentypen
- Orderbare Luftschläge und Fallschirmtruppen
- Massenschlachten zwischen vielen hundert Einheiten
- Truppen gewinnen Erfahrung und werden teils in nachfolgende Szenarien übernommen

Dass hinter diesen prachtvoll anzuschauenden Feuerüberfällen das russische Entwicklungsteam Fireglow steckt, wollte der deutsche »Sudden Strike«-Vertrieb CDV lange Zeit nicht verraten.

So sehr ängstigten sich die Karlsruher, dass ihnen böse Headhunter diese Entwicklungsschmiede wegschnappen könnten. Denn Talent besitzen die osteuropäischen Newcomer im Überfluss, so gelang ihnen mit »Sudden Strike« ein respekteinflössendes Strategiespiel, das keinerlei Konkurrenz zu fürchten braucht.

Schon das Thema des Zweiten Weltkriegs ist für ein Echtzeit-Strategiespiel recht ungewöhnlich, denn das Genre steht normalerweise eher auf Science-Fiction- und Fantasy-Themen. Hier aber bekommen Sie in den drei Kampagnen den Oberbefehl über deutsche, angloamerikanische oder sowjetische Truppen, die mit dem jeweiligen historischen Kriegsgerät ausgestattet wurden. Das war´s aber auch schon mit den geschichtlichen Parallelen, denn den isometrischen Landschaften ist es kein Stück anzusehen, ob sie nun gerade die Gegend von Stalingrad, Berlin oder Paris zeigen. In den Einzelmissionen müssen Sie sich sowieso überraschen lassen, mit welcher Nation Sie gegen wen zu Felde ziehen. Sie hören es aber sehr schnell, denn die Sowjets brüllen sich in einem zwar total unverständlichen, aber dafür sehr niedlichen Kauderwelsch Befehle zu und die US-Boys frönen natürlich ihrem Ami-Slang. Im Verlauf der Feldzüge springen Sie mit Ihren Truppen außerdem häufig zwischen weit entfernten Schauplätzen hin und her, einen erzählerischen roten Faden dürfen Sie daher nicht erwarten.

Wettrüsten

Auf jeden Fall bekommen Sie zu Beginn die Befehlsgewalt über eine zumeist gigantisch große Armee, die durchaus aus mehreren Hundert bodengestützten Einheiten bestehen kann. Die lassen sich grob in die vier Kategorien Infanterie, Panzer, Artillerie und Transporter, sowie dann wiederum in mehrere Untergruppen unterteilen. So gibt es unter den Soldaten leicht bewaffnete Offiziere mit einem großen Aufklärungsradius, aber auch MG-bewaffnete Elitetruppen und schnelle Kradfahrer. Panzersorten sind natürlich reichlich vorhanden und die Artillerie lässt sich in panzerbrechende Kanonen, Flugabwehr und Langrohrgeschütze untergliedern. Das Kennen der Vorzüge einzelner Truppengattungen ist von existenzieller Bedeutung, so besitzt etwa die PAK (=Panzerabwehrkanone) eine schnurgerade Schussbahn, die von Bäumen und Häusern blockiert wird, während normale Artillerie und Raketenwerfer im hohen Bogen über Hindernisse hinwegballern. Transporter sind vor allem für den Nachschub zuständig und damit oftmals der wichtigste Truppenteil in Ihrer Armee. Denn jede Truppe kämpft mit limitierter

»Blindwütige Angriffskrieger werden ihr Waterloo erleben.«

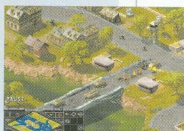


Die Transportflieger setzen einen Eliteverband Fallschirmjäger über den feindlichen Stellungen ab.

SICHTWEISEN

Sudden Strike lässt sich in drei Auflösungen spielen und zwar mit (von oben nach unten) 640 mal 480, 600 mal 800 und 1024 mal 768 Bildpunkten. Wenn Sie nicht gerade einen Sondereinsatz mit wenigen Einheiten am Hals haben, sollten Sie zur 1024er Auflösung greifen, denn die bietet mit Abstand die beste Übersicht.







Munition und wenn die verschossen ist, taugt sie nur noch als Kanonenfutter. Schön, dass Nachschub-Lkws (sofern Sie welche besitzen) automatisch alle Ihre Verbände abklappern, um sie wieder aufzumunitionieren. Und das Beste daran: Wenn so ein Brummi mal ein Weilchen nichts zu tun hat, regeneriert er seine Vorräte vollautomatisch oder sucht die umliegende Gegend nach herumliegenden Munitionskisten ab.

Alles Gute kommt von oben

Nur in einigen ausgewählten Missionen dürfen Sie Luftaktionen wie etwa das Absetzen von Fallschirmjägern, das Ausspionieren des Gegners oder ein paar kleinere Bombenangriffe durchführen. Das geschieht jeweils indirekt: Sie geben auf der Landkarte ein paar Zielpunkte vor, nach der Startfreigabe wird die Aktion vollautomatisch durchgeführt. Von den Spionagefliegern und Bombern dürfen Sie aber nicht allzu viel erwarten, außerdem holt die gegnerische FLAK mit schöner Regelmäßigkeit Ihre Flieger vom Himmel. Statt dessen müssen Ihre Bodentruppen die Kastanien aus dem Feuer holen. Und die haben viel zu tun, denn meistens werden ihnen in den einzelnen Szenarien gleich mehrere Missionsziele aufgehalst. Deren ordnungsgemäße Erledigung kann durchaus ein paar Stündchen in Anspruch nehmen, und das hört sich dann etwa so an:

1. Breche durch die feindlichen Linien und eskortiere ein paar Offiziere nach Süden.
2. Erobere danach die Artilleriestellungen des Gegners.
3. Warte auf Verstärkung und erobere dann die Stadt im Norden.
4. Halte dort die Stellung für mindestens 20 Minuten.
5. In der gesamten Zeit darf den Offizieren nichts passieren.

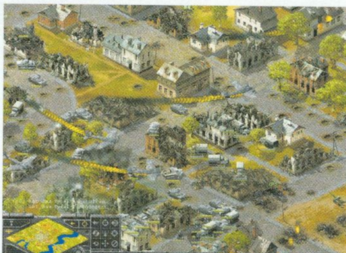
Das klingt schon verdächtig nach Schwerstarbeit – und ist es eigentlich auch. Denn auf der Karte marschieren oftmals weit über hundert Einheiten auf und auf Grund der komplexen Aufgabenstellungen ist sehr viel Mikromanagement und äußerst vorsichtiges Taktieren gefragt. Blindwütige Angriffskrieger jedenfalls werden auf diesen Schlachtfeldern ihr Waterloo erleben. Natürlich hat jeder Truppentyp seine beson- →

THOMAS WERNER



»Eine echte Bereicherung des Genres!«

Liebe Spiele-Entwickler, bitte seht Euch genau an, was CDV richtig gemacht hat: Statt mit langweiligen Roboterherden unmotiviert Schlachten um Beta-Rumba 23 auszutragen, kämpft man bei Sudden Strike im vertrauten Zweiten Weltkrieg. Sämtliche Fahrzeuge wurden liebevoll gestaltet, Opa würde sie bestimmt wiedererkennen. Die Funktion einer Panzerabwehrkanone ist zudem verständlicher als die eines phasenemittierenden Pulsgenerators. Falsch gemacht wurde natürlich auch etwas: Die Missionen sind sogar für Profis zu herausfordernd und ob Ostfront oder Westfront – irgendwie sieht alles ziemlich gleich aus, dafür immerhin hübsch. Glück und oftmaliges Herumprobieren gehören leider zum Spielablauf dazu. Für mich ist Sudden Strike dennoch eine echte Bereicherung des Genres. Glückwunsch! Nur eine Frage bleibt: Warum trägt das Teil einen irreführenden englischen Titel? Der Blitzkrieg ist ja auch international ein Begriff.



Im Zuge der hitzigen Gefechte versinkt die komplette Stadt in Schutt und Asche. Links unten prangt die beklickbare Übersichtskarte.

Sudden Strike

ERSTE HILFE

- Die Pausetaste ist Ihr wichtigster Verbündeter, die Sie häufig nutzen sollten. Nur so können Sie mit der gebotenen Sorgfalt sogar ganze Befehlsketten an einzelne Einheiten vergeben.
- Unterteilen Sie Ihre Armee frühzeitig per Hotkey (Strg + Zahl) in Truppen gleichen Typs (Motorräder, Infanterie, Panzer...), so können Sie Ihre Mannen auch noch im dicksten Schlachtgetümmel schnell umherdirigieren.
- Speichen sie oft, vor allem aber bevor Sie entscheidende Angriffe wagen.
- Felder und Straßen sind oftmals vermint, prüfen Sie das Gelände sorgfältig mit Ihren Infanteristen.
- Oftmals lohnt es sich, verdächtig wirkende Wälder mit Ihrer Artillerie zu beharken, um so den versteckten Feind aus dem Unterholz zu treiben.
- Hüten Sie die Versorgungs-Lkws wie Ihre Augäpfel, denn ein paar Soldaten dürfen Sie ruhig verlieren, aber ohne Nachschub sind Sie verloren.
- Sollten Gebäude die Schussbahn Ihrer Geschütze behindern, dann schießen Sie die Bauten einfach zusammen.
- Der einfachste Weg erweist sich fast immer als der falsche. Sondieren Sie das Gelände genau und halten Sie Ausschau nach Schleichwegen oder überbrückbaren Flüssen, bevor Sie eine Aktion starten.



Vor jedem Einsatz erfolgt eine ausführliche und komplizierte Missionsbeschreibung, denn meistens müssen sie gleich mehrere Aufgaben bewältigen.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Unter all diesen Weltkrieg Zwo Strategien, besitzt Commandos die ausgefuchstesten Aufgaben – und die Spitzenposition. Sudden Strike und Panzer General Barbarossa sind sich ebenbürtig. Ersterer überzeugt mit spektakulären Massenschlachten, der zweite mit einem einsteigerfreundlichen Regelwerk. Bei Close Combat 4 verhinderte die komplizierte Bedienungskonsole eine bessere Wertung. Das überkomplexe East Front 2 krankt an einem schwerfälligen Missionsdesign.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Commandos	85	5/99
Sudden Strike	82	11/2000
Panzer General Barbarossa	82	11/2000
Close Combat 4	70	2/2000
East Front 2	65	12/99

Skala: 40 50 60 70 80 90

→ deren Vorzüge: nach dem Stein-Papier-Schere-Prinzip schlägt die Infanterie im Nahkampf die Artillerie, die wiederum ist den Panzern überlegen und gegen diese Blecheimer bleiben die Fußtruppen fast immer zweiter Sieger. Außerdem besitzen viele Einheiten Spezialbefehle, die es zu nutzen gilt: Transporter können Brücken bauen und reparieren sowie Stacheldraht- und Panzersperren aufbauen, Infanteristen heilen und Soldaten sowie schwere Artillerie transportieren.

Infanteristen dagegen sind gegen Minen immun und können diese sowohl legen, als auch entschärfen, außerdem entern sie mühelos Bunker und Aussichtstürme, verschanzen sich in Häusern und bedienen jedes Langrohr, das herrenlos im Gelände herumsteht. Der letztere Umstand führt zu einer sehr interessanten taktischen Möglichkeit: Manchmal verfügt nur der Gegner über Artillerie, und wenn Sie diese erobern, können Sie den Spieß umdrehen und den Feind mit seinen eigenen Geschützen beharken.

Spezialisten gefragt

All diese Spezialfähigkeiten und taktischen Tricks müssen Sie ausnutzen, um die vielen kniffeligen Mini-Aufgaben zu bewältigen, die in jedem Szenario anstehen. Einmal gilt es heimlich Pontonbrücken im Rücken des Feindes zu schlagen, dann wieder feindliche Spähtürme zu erobern oder sich unbemerkt am Feind vorbeizuschleichen. Die Durchführung solch heikler Missionen wird leider

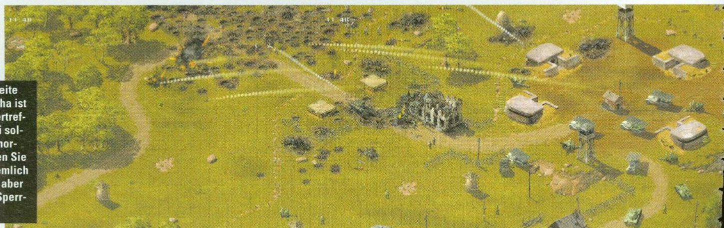
»Viele Einheiten besitzen Spezialbefehle, die es zu nutzen gilt.«

dadurch erschwert, dass die stecknadelkopfgroßen Fußtruppen inmitten der vielen Wälder und Häuserschluchten fast unsichtbar werden und sich gern verirren, weil die Wegfindungsroutine sie wieder mal im Stich lässt. Trotzdem sich das Geschehen Gott sei Dank jederzeit pausieren lässt und auch die Geschwindigkeit regulierbar ist, fällt es nicht leicht, den Gesamtüberblick zu bewahren.

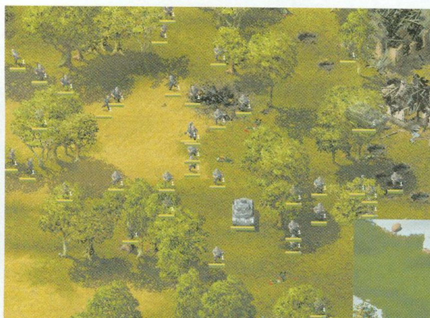
Zumal Aufklärung eine wichtige Rolle spielt: Geschossen wird stets nur auf Einheiten, die sich innerhalb des Aufklärungsradius' Ihrer Truppen befinden. Daher passiert es sehr oft, dass Sie an mehreren Schauplätzen gleichzeitig von anscheinend unsichtbaren Gegnern attackiert werden. Aber solche Frusterlebnisse müssen weggesteckt werden, denn sonst könnten Sie ja etwas von der spektakulären Präsentation verpassen. Sicherlich wer-



In diesen Wäldern könnten sich Partisanen verbergen, da klopfen wir doch besser mal auf den Busch. (alle Bilder 1024x768 Bildpunkte)



Die Reichweite der Katyuscha ist nicht zu übertreffen. Mit drei solchen »Stalinorgeln« können Sie ein zwar ziemlich ungenaues, aber mächtiges Sperrfeuer legen.


Eine der vielen Massenattacken. Die dreifarbigen Energiebalken unter jeder Einheit informieren über deren Gesundheitszustand, ihre Kampfkraft und ihren Munitionsvorrat.


Die deutschen Truppen haben sich inmitten einer winterlichen Stadt verschanzt.


Insbesondere mit Flussübergängen hat die mäßige Wegfindungsroutine erhebliche Probleme.

»Ein strategisches Denkspiel von hohem Niveau.«

den nur »ordinäre« isometrische 2D-Landschaften geboten, die sich weder drehen noch zoomen lassen. Daher mangelt es insbesondere bei Häuserkämpfen an Übersicht.

Auch reißen die Animationen der optisch eher schlichten Einheiten keinen General vom Schemel. Aber als Gesamtbild und angereichert mit den vielen spektakulären Explosionen ergibt dies insgesamt doch ein sehr eindrucksvolles Spektakel. Praktisch jedes Objekt, ob Brücke, Haus oder Baum lässt sich durch Beschuss zerstören, und das Erfreulichste daran: Selbst wenn sich unzählige Einheiten auf Ihrem Monitor beharken, gerät der Animationsfluss noch nicht mal auf einem sehr schwachbrüstigen Pentium/300 ins Stocken. **(md)**


Pioniere schlagen heimlich eine Pontonbrücke über den Fluss, um den Feind von hinten anzugreifen. Außerdem können diese Spezialisten auch zerstörte Brücken reparieren sowie Panzersperren und Stacheldrahtbarrieren errichten.



MANFRED DUY

Ach, wär ich doch nur ein Polyp. Dessen acht Arme könnte ich gebrauchen, um meine Riesenarmeen mit der erforderlichen Reaktionsschnelligkeit durch die Landschaft zu peitschen. Aber als schlichter, da nur mit einem lausigen Mausarm ausgerüsteter Mensch, muss ich ständig die Pausetaste betrommeln, um all das im Sekundentakt anstehende Mikromanagement abzuarbeiten und zu verhindern, dass meine dummen Jungs blindlings ins Verderben rennen.

»Wär ich doch nur ein Polyp.«

Außerdem wurde das bombastische Spektakel derart megaspannend und packend in Szene gesetzt, dass es mehr als schade ist, den Spielfluss ständig unterbrechen zu müssen, um all die etwas kompliziert zu vergebenden Befehle zu erteilen. Vor allem daher hält sich auch die Kampfeslust im Mehrspielerbetrieb in eher engen Grenzen. Denn trotz all des Schlachtengetöses darf man eines nicht übersehen: Sudden Strike ist kein Actionkracher, sondern ein tiefgründiges Strategiespiel von hohem Niveau und Schwierigkeitsgrad – ja fast schon ein strategisches Denkspiel, das selbst Genre-Profis alles abverlangt.

WERTUNG SUDDEN STRIKE

▲ **PRO**
- ANSPRUCHSVOLL UND ABWECHSLUNGSREICH
- SCHNELLE ENGINE

▼ **CONTRA**
- BEDIENUNGSSCHWÄCHEN
- MAGERES HANDBUCH
- NERVIGE DUDELMUSIK

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 82

DIE HEERSCHAU

Im Design ähneln insbesondere die Panzer ihren historischen Vorbildern. Nachfolgend treten einige der legendärsten Fahrzeuge des Zweiten Weltkriegs auf.


Der sowjetische T34 war seinerzeit einer der stärksten Kampfpanzer der Welt.


Der Jagdpanzer SU-85 stammt ebenfalls aus Russland und eignet sich vorzüglich für die Panzerbekämpfung.


Der kraftstrotzende Tiger ist sicherlich der legendärste deutsche Panzer des Zweiten Weltkriegs.


Der Jagdpanzer Elefant ist zwar langsam, besitzt aber ein sehr mächtiges Geschütz.


Der (eher schwachbrüstige) Sherman ist der Standardpanzer der amerikanischen Armee.


Das amerikanische Spähfahrzeug Greyhound ist schnell, wendig und mit einem MG bewaffnet.

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SWAT 3

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
HALF-LIFE: OPP. FORCE	88	1/2000
SWAT 3	83	2/2000
KISS: PSYCHO CIRCUS	78	9/2000
Budget-Tipp: Wheel of Time (40 Mark)	*76*	*1/2000*

Rennspiele

Superbike 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SUPERBIKE 2000	89	4/2000
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark)	*82*	*2/99*

Sport(Action)

FIFA 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark)	*89*	*11/98*

Strategie (Runden)

PG: Untern. Barbarossa

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
PG: UNT. BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)	*80*	*12/97*

Action-Adventures

Deus Ex

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DEUS EX	91	8/2000
ST VOYAGER: ELITE FORCE	88	10/2000
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	83	10/2000
Budget-Tipp: Outcast (40 Mark)	*82*	*8/99*

Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DIABLO 2	90	8/2000
ICEWIND DALE	86	9/2000
VAMPIRE: REDEMPTION	83	10/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		*2/99*

Simulationen

Gunship!

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CRIMSON SKIES	86	11/2000
GUNSHIP!	86	5/2000
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: European Air War (20 Mark)	*84*	*12/98*

Strategie (Echtzeit)

C&C: Alarmstufe Rot 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
AGE OF EMPIRES 2	88	11/99
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	85	11/2000
SUDDEN STRIKE	82	11/2000
Budget-Tipp: Commandos (20 Mark)	*85*	*11/2000*

Wirtschaft & Aufbau

Call to Power

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CIVILIZATION CALL TO POWER	88	5/99
PHARAO	87	12/99
DIE SIEDLER 3	85	1/99
Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark)	*83*	*12/98*

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Crimson Skies	86	114	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	85	100	↑	↓	→	→	→	→	↑	→	↑
PGA Championship Golf 2000	84	136	↑	↓	→	↓	→	→	–	→	→
Sudden Strike	82	126	↑	↑	↑	→	↑	→	→	→	↑
Homeworld: Cataclysm	81	154	↑	→	↑	→	↑	→	→	→	↑
Bundesliga Stars 2001	80	144	→	↓	→	↓	–	↓	→	↓	↓
Earth 2150: The Moon Project	80	138	→	↓	↑	→	↑	↓	→	→	→
Mercedes Benz Truck Racing	80	150	→	↑	→	→	↑	→	→	↑	→
Sims: Das volle Leben	80	133	→	↓	→	↑	↑	↓	–	↓	→
Wizards & Warriors	78	118	→	↑	↑	↑	↑	→	→	→	→
Madden NFL 2001	76	157	↓	↓	↓	↓	–	↓	→	↓	↓
Verkehrsgigant Gold	74	122	↑	↓	↑	↓	→	↓	–	→	↑
Cold Blood	68	140	→	↑	–	→	→	→	↑	→	→
Reach for the Stars	67	110	→	→	→	↑	→	→	–	→	→
Carmaggedon TDR 2000	66	148	→	→	–	→	–	↓	→	↓	→
Fußball Manager Bundesliga 2001	66	156	→	↓	↓	↓	→	↓	→	↓	↓
Outforce, The	65	112	→	–	–	→	→	→	→	→	↓
Star Trek: New Worlds	65	134	→	↓	→	→	↑	↓	→	→	→
3-D Ultra Pinball Achterwahn	47	137	↓	↓	→	–	→	→	↓	→	↓
Konung: Legends of the North	46	124	→	–	–	→	↓	↓	↓	→	↓
Broken Land, The	38	153	↓	–	↓	→	↓	↓	↓	↓	↓
Sumpfhuhn.de	21	137	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

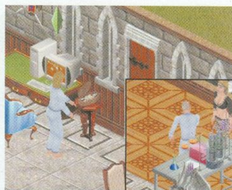
SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Deus Ex	Action-Adventure	91	8/2000
Diablo 2	Action-Rollenspiel	90	8/2000
Age of Empires 2: The Conquerors	Strategie	88	10/2000
Star Trek Voyager: Elite Force	3D-Action	88	10/2000
Grand Prix 3	Rennspiel	87	9/2000
Icewind Dale	Rollenspiel	86	9/2000
Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Sportspiel	86	8/2000
Cleopatra: Queen of the Nile	Wirtschaftssimulation	85	9/2000
Ground Control	Action-Strategie	83	8/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	83	10/2000
Vampire: Redemption Version 1.1	Rollenspiel	83	10/2000
Panzer General: Unter. Barbarossa	Strategie	82	10/2000
Dino Crisis	Action-Adventure	80	8/2000
Star Trek Conquest online	Strategie	80	9/2000
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	Strategie	79	10/2000
Cultures	Strategie	78	10/2000
KISS: Psycho Circus	Action	78	9/2000
Star Trek: Klingon Academy	SF-Simulation	78	8/2000
Nascar 2000	Rennspiel	77	8/2000


Heavy Metal F.A.K.K. 2
Age of Empires 2: The Conquerors
Star Trek Voyager: Elite Force

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



DIE SIMS DAS VOLLE LEBEN


Sim-Udo greift zur Voodoo-Puppe und mindert damit Sim-Manfreds Wohlbefinden.

HERSTELLER: EA Games **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium /233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/450, 64 MByte RAM **www.thesims.com, www.thesimsresource.com**


Der neue Haushalts-Roboter putzt emsig das Badezimmer. Da kann der Hausherr zur Klampfe greifen mit Musik entzücken.

Die Sims halten, was Politiker versprechen: neue Jobs und Konsumartikel für alle! Sie müssen sich nur diese Erweiterungs-CD kaufen ...

Zwei Millionen »Sims«-Käufer können nicht irren. Der originelle Alltags-Simulator von Will Wright mauserte sich im Zlatko-Windschatten zum kultigen Dauerbrenner. Was kann auch befriedigender sein, als digitalen Schützlingen ein Heim zu bauen, sie rührig zu verkuppeln und auf der Karriereleiter nach oben zu scheuchen?

Zahlreiche Sims-Eltern haben inzwischen alle Gegenstände ausprobiert und Fortpflanzungs-Bemühungen erfolgreich gemanagt. Auch wiederholtes Möbelumrücken haucht dem virtuellen Leben keinen rechten Sinn mehr ein. Doch dank der Add-on-Götter von Electronic Arts tobt jetzt »Das volle Leben« auf Ihrer Festplatte.

Die fünf neuen Karrierepfade bieten jeweils zehn zusätzliche Berufe. Im übersinnlichen Metier wirken Sie als Hypnotiseur oder Medium, Musiker ackern sich zum Rockstar hoch und Hacker managen später ihre eigene Software-Firma. Ambitionierte Journalisten wollen nicht als schlecht bezahlte Spieletester versauern, wenn Traumjobs wie Wettermann oder Talkshow-Gastgeber warten.

Trachtenlook & Leder-Lady

Um all die alten und neuen Familien unterzubringen, können Sie jetzt fünf Nachbarschaften mit jeweils zehn Haushalten anlegen. Drei neue Architektur-Stile bieten rustikales Neuschwanstein-Ambiente, SF-Retro-Look und Premium-Kitsch der Marke Las Vegas. Mehr Auswahl haben Sie auch beim Outfit Ihrer Spielfiguren, von der textilarmen Lederliebhaberin bis zum Robin-Hood-Verschnitt. Redaktions-Lieblinge sind die rustikalen Voralpenland-Eingeborenen inklusive Gamsbart-Kopfbedeckung (er) und Dirndl Marke »Hellwigs Fluch« (sie).

Das Salz in der Suppe des vollen Lebens sind einige ernsthaft coole neue Objekte. Traum jedes Besserverdienenden ist der aufräumende Koch-Putz-Haushaltsroboter. Mit dem Chemiekasten brauen Sie acht verschiedene Tränke, um beispielsweise die Charakterwerte eines Sims dauerhaft umzukehren. Die Weissagungen der Kristallkugel können es in Sachen Unverbindlichkeit mit jedem chinesischen Glücksplätzchen-Zettel aufnehmen. Da schnitzen wir lieber an der Werkbank ästhetisch grandiose Gartenzwerge oder piesacken eine Voodoo-Puppe. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Das sollte eigentlich ein grummeliger Meinungskasten werden. Schließlich kostet diese Erweiterung vergleichsweise viel und bietet vergleichsweise wenig. Spielerisch blieb alles beim Alten, inklusive des berüchtigten Badezimmer-Wegfindungs-Rückstaus. Aber dann geriet ich in die gewohnte Sims-Zeitfalle: Noch ein Stündchen länger spielen, damit mein Sim die Beförderung im neuen Karrierezweig schafft, um sich die coole E-Gitarre zu leisten und damit die neue Nachbarin zu beeindrucken, und so weiter ... Das volle Leben hat seinen Preis, aber es beschert allen Sims-Fans neue Motivation. Ich bin jedenfalls dem Charme dieses einzigartigen Spiels wieder hilflos ausgeliefert.

»Neue Motivation für alle Sims-Fans.«

FAKTEN

- 5 neue Karrierepfade mit jeweils 10 Berufen
- 3 neue Architektur-Stile
- Bis zu 5 Nachbarschaften
- 125 neue Gegenstände (die meisten sind aber nur Zierde)
- Sims-Erfinder Will Wright leiht in der US-Version dem Flaschengeist seine Stimme

WERTUNG DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN

▲ PRO
- DAILY SOAP TRIFFT BIG BROTHER
- WITZIGE NEUE OBJEKTE UND BERUFE

▼ CONTRA
- TEURES ADD-ON
- SPIELERISCH NIX NEUES

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Strategiespiel für Fortgeschrittene

STAR TREK: NEW WORLDS


Flammendes Inferno: Der Gegner zerlegt Ihren Stützpunkt.

HERSTELLER: 14 Degrees East/Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 3 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte **www.interplay.com/stnewworlds**

Ein Star-Trek-Strategiespiel ganz ohne Enterprise und Weltraumgefechte – da runzelt selbst ein Mr. Spock seine Stirn.



Sieht schick aus, ist aber überflüssig: Die 3D-Ansicht taugt nur dafür, den kleinen Bruder zu beeindrucken. (Alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Star-Trek-Lizenz
- 3 Kampagnen mit 3 Rassen
- Insgesamt 42 Missionen
- 15 Mehrspieler-Karten
- Umfangreiches Tutorial
- Schwierigkeitsgrad abhängig von Kampagne
- Echte 3D-Umgebung
- Wahlweise starre Ansicht

Der Weltraum – unendliche Weiten. Eigentlich nichts anderes als öde, nutzlose Leere. Wie gut, dass es irgendwo da draußen ein paar heimelige Planeten gibt, zu denen sich die Reise lohnt.

Seit die aus »Raumschiff Enterprise« bekannten Romulaner - ihres Zeichens die temperamentvollere Zwillingsausgabe der spitzohrigen Vulkanier - ein streng geheimes Experiment durchführten, gibt es sogar noch ein paar mehr interessante Welten. Als Nebenwirkung eines Waffentests tauchen nämlich gleich mehrere Dutzend neuer Sonnensysteme scheinbar aus dem Nichts auf – und das alles in der Neutralen Zone. Die dort reichhaltig zu findenden Bodenschätze wecken sofort Begehrlichkeiten bei den Klingonen, der Föderation und natürlich den Romulanern. Gleich zu Beginn dürfen Sie wählen, aus welcher Perspektive Sie »Star Trek: New Worlds« erleben wollen – und entscheiden sich mit der Rasse automatisch auch für einen Schwierigkeitsgrad und eine von drei Kampagnen. Allerdings überschneiden sich in den Kampagnen die meisten der jeweils 14 Missionen, nur agieren Sie auf einer anderen Seite. Ein Tutorial bereitet Sie zuerst auf die Aufgabe vor, die Planeten möglichst unter Ihre Kontrolle zu bringen und zu erforschen.

Star Trek mit Bodenhaftung

Während Star Trek bislang stets mit Raumschiffen in Verbindung gebracht wurde, spielt New Worlds komplett auf verschiedenen Planeten. Dementsprechend müssen Sie auf schicke Raumjäger verzichten, und stützen sich statt dessen ganz auf Bodenfahrzeuge. Die je elf Arbeits- und Kampfvehikel der Konfliktparteien unterscheiden sich kaum voneinander – jede Seite hat ähnlich fitzelig aussehende Schwebepanzer und Erkundungsgleiter. Die phantasielosen Einheitentypen überraschen Kenner nicht, schließlich kommt der Bodenkampf bei Star Trek meist nur in Form von Phaserduellen überschüssiger Sicherheitsoffiziere mit übellaunigen Steinmonstern vor. Immerhin haben die Gegner wenigstens bestimmte Eigenarten: die Föderation besitzt mobile Schildgeneratoren, die Klingonen ballern mit mächtigen Panzergeschützen und die Romulaner verfügen über tarnbare Panzer.

Ähnlich hässlich wie die Fahrzeuge wirken auch die von Ihnen zu errichtenden Gebäude. Nett anzusehen ist es allerdings, wenn Roboter Stück für Stück Bauwerke aus dem Boden stampfen oder Gabelstapler Rohstoffpakete herumkutschieren.

Wie Sie sich an dieser Stelle wohl schon denken können, ist »Star Trek: New Worlds« ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel mit der gewohn-

»Verblüffung über das Fehlen einer richtigen Speichermöglichkeit.«

ten Abfolge aus Basenbau, Rohstoffförderung, Einheitenproduktion und Gefechten. Als Variation tauchen bei den Missionszielen Unteraufträge auf, bei denen Sie bestimmte außerirdische Bauwerke per Scan untersuchen müssen. Schließlich sind die Welten nicht unbewohnt, und die dortige Bevölkerung verfolgt durchaus eigene Interessen.

Leider wird die passable Hintergrundgeschichte nur unzureichend durch flaue Missionsbeschreibungen weitererzählt. Bekannte Star-Trek-Charaktere tauchen aus lizenzrechtlichen Gründen nicht auf, dafür sind die Kommandozentralen mit mehreren Teammitgliedern bestückt. Deren Spezialfähigkeiten werden per Knopfdruck gesteigert und an Bord eines Fahrzeugs können Sie für entsprechende Aufgaben eingesetzt werden. De facto besitzt das entsprechende Vehikel durch den für Sie nicht sichtbaren Fahrgast einfach nur eine weitere Fähigkeit, beispielsweise zur Erforschung einer unbekannten Struktur. Dadurch sind die Teammitglieder dadurch auch nur zu einem weiteren Upgrade degradiert.

Kein Fest für Trekker

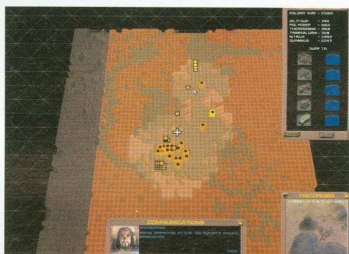
Technische Upgrades gibt es in der Tat zuhauf. Ständig klicken Sie die Gebäude an, um mehr Technologien verfügbar zu machen. Selbst bei den Anfangseinsätzen muss man bereits zwangsweise einen Großteil der Forschung und Upgrades durchführen, um die Ziele zu erfüllen. Auch Rohstoffe gibt es reichlich: Die sechs Hauptmaterialien werden wiederum aus verschiedenen Rohstoffen gewonnen – schon der Mangel an einem von ihnen führt zum Baustillstand. Ein kleines Untermenü gibt Auskunft über die Vorräte wie Energieversorgung. Ähnlich unübersichtlich sind die Bauoptionen angeordnet. Maximal drei verschiedene Typen werden im Produktionsfenster gleichzeitig angeboten. Und bei der Bedienung haben die Entwickler so ziemlich alles anders gemacht als die Konkurrenzprodukte – dummerweise immer eine Spur umständlicher. Da überrascht es wenig, Standards wie Wegpunkte oder Formationen vergeblich zu suchen. Deutlich mehr ist der Tester vom Fehlen einer vernünftigen Speichermöglichkeit verblüfft. Obwohl die Einsätze durchaus über eine Stunde dauern, wird erst nach dem Bestehen der gesamten Mission gespeichert.

Mühsam dürfen Sie in vielen Situationen auf der Übersichtskarte nach den Koordinaten eines Geschehens suchen. Immerhin läßt sich die Karte per Tastendruck groß einblenden. Wie mittlerweile fast schon üblich, ist auch Star Trek: New Worlds mit einer frei dreh- und zoombaren 3D-Optik ausgestattet. Die Landschaften wirken hübsch, wenngleich unspektakulär, die Nahansicht hingegen ist spielerisch ziemlich unbrauchbar. Gott sei Dank ist für den Normalstrategen bereits ein fester Blickwinkel vorgegeben, aus dem sich die ganze Chose wie ein altmodisch-isometrisches Echtzeitwerk spielen lässt. Ähnliches gab es übrigens schon bei »Metal Fatigue«. Wer auf sowieso schlecht zu steuernde Perspektivenwechsel verzichten kann, erhält so eine elegante Lösung des 3D-Dilemmas.

Die Mehrspieleroption für maximal drei Gegner ist recht enttäuschend ausgefallen, Einzelgefechte gegen Computergegner sind nicht vorgesehen. **(tw)**



Eine gut ausgebaute Romulaner-Basis im Überblick.



Auf dieser Übersichtskarte geht die Kontrolle leider oft verloren.



THOMAS WERNER

Erstaunlich, wie viel man heute noch bei einem Echtzeit-Strategiespiele falsch machen kann. Irgendein kleiner Schalk hat den Designern offenbar eingeflüstert, bloß alles ganz anders als sonst im Genre zu machen. Jedenfalls ist die Bedienung ziemlich vermurkst. Warum einfach, wenn es kompliziert geht – das mögen sich die Programmierer gedacht haben, während sie eine vernünftige Speicherfunktion vergaßen. Dabei wurde dieser Titel laut Entwickleraussage in den letzten Monaten noch extra auf Benutzerfreundlichkeit getrimmt. Holla, die Waldfee – wie mag das Spiel vorher ausgesehen haben. Schade, denn die zahlreichen Missionen machen durchaus Spaß.

»Warum einfache, wenn's kompliziert geht?«

WERTUNG STAR TREK: NEW WORLDS

▲ **PRO**
- ZAHLREICHE MISSIONEN
- DREI KONFLIKTPARTEIEN

▼ **CONTRA**
- VERMURKSTE BEDIENUNG
- LANGWEILIGE EINHEITEN
- MANGELHAFTE SPEICHERFUNKTION

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 65

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000

HERSTELLER: Sierra/Havas Interactive **TESTVERSION:** Version 3.1.15.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 4 (an einem PC, Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 133, 32 MByte RAM. **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **www.sierrasports.com/golf2000, www.sierra.de**

Mit geglückter Schwungsteuerung sprengt Sierra den Kalk aus Opas Golf-Genre.

Tschak, wumm. »Hmm, das Rough ist heute mal wieder besonders tief.« Tschak, puff. »Ich sag' Euch, mein Ball wird magisch von diesen Sandfallen angezogen.« Tschak, blubb. »He, wo kam jetzt dieser Tümpel her?«

Nur Übung macht den Meister, denn Sierras neue Golferei bringt die Schlägerschwing-Motorik besonders feinnervig rüber.

Die Neuauflage der TrueSwing-Steuerung setzt Mausbewegungen in Echtzeit auf den Schläger um. Berücksichtigt werden nicht nur Ausholweite und Durchzugstempo, sondern vor allem Präzision und Gleichmäßigkeit. Dadurch werden sowohl Spielgefühl als auch Frustmomente dieser schönen Sportart erstaunlich gut vermittelt: Schon ein zartes Ausbrechen des Maus-Hecks beim Rückschwung führt zu Flugbahn-Desastern.

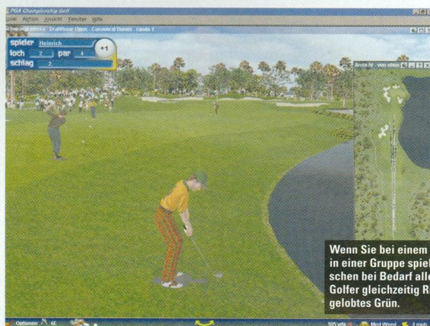


Überhastetes Mauszucken beim Rückschwung führt schnurstracks in die Bundesgartenschau.

Locker aus dem Handgelenk

Als weitaus unspaßigere Steuerungsalternative gibt es auch die traditionelle Links-Steuerung, bei der Sie durch drei Mausklicks über Schmackes und Schlagrichtung entscheiden. Dank liebevoller Berücksichtigung des 3D-Terrains springt und hoppelt der Ball mit physikalischer Finesse über die 13 Kurse.

Damit Sie nicht ohne tieferen Sinn über die frisch gemähten Grünanlagen wandeln, locken im Saison-Modus großes Geld und der Aufstieg in der Bestenliste. Sie dürfen einen Turnierplan zusammenstellen oder eine der beiden Fertig-Touren absolvieren. Überhöhter Blutdruck ist nicht zu befürchten, Präsentation und Wettkampf-Stimmung erinnern eher an Minigolf in Klein-Kleckersdorf. Ärgerlich, dass man 18 Bahnen am Stück spielen muss: Wer mittendrin das Hauptmenü aufsucht, wird disqualifiziert. Der Mangel an audiovisuellen Grandiositäten wird Ihnen durch einen Kursarchitekten versüßt. Außerdem lassen sich Hunderte von Golfplätzen downloaden und importieren. **(hl)**



Wenn Sie bei einem Turnier in einer Gruppe spielen, drehen bei Bedarf alle vier Golfer gleichzeitig Richtung gelobtes Grün.

FAKTEN

- 13 Golfplätze
- Turnier-Modus
- Kurs-Editor
- Direkte Schwung-Steuerung
- Überwältigende Auswahl an grellen Golf-Klamotten

»Überhöhter Blutdruck ist nicht zu befürchten.«

HEINRICH LENHARDT



Angesichts von »PGA Championship Golf 2000« wird es selbst der jahrhundertelangen Genre-Referenz »Links LS« Angst und Bange. Meinetwegen, Tiger Woods Golf bietet den besseren Promi und Links die hübscheren Kurse. Aber kein anderes Spiel hat die direkte Schwungsteuerung so gut hingekriegt wie Sierras PGA-Neuheit. Geduld ist gefragt, denn verhunzte Annäherungsschläge und Puttversuche enden oft in Schreikrämpfen - ganz wie auf dem richtigen Golfplatz. Die traditionelle Timing-Klicksteuerung der alten Links-Schule hat einen mathematischen Präzisionscharme, während PGA 2000 sich locker aus dem Handgelenk spielt. Dafür ertrage ich gerne Menü-Fummeligkeit, Mittelklasse-Grafik und den pomadigen deutschen Kommentator.

»Links LS wird es Angst und Bange.«

WERTUNG PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000

▲ **PRO**
- GESCHMEIDIGE STEUERUNG
- KURS-EDITOR
- SAISON-MODUS

▼ **CONTRA**
- UNAUFREGENDE PRÄSENTATION

GRAFIK:	70
SOUND:	50
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **84**

Flippersimulation für Einsteiger

3-D ULTRA PINBALL ACHTERWAHN

HERSTELLER: Dynamix/Havas Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 5 (an einem PC) **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133/, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 64 MByte RAM **www.sierra.de, www.dynamix.com**



Wie bei allen anderen 3-D-Ultra-Veteranen befindet sich ein zweites Spielfeld auf der linken Seite.

Ein weiterer Flipper aus der »3-D Ultra«-Reihe von Sierra. Altbewährt finden Sie eine zweite, kleine Spielfläche auf der linken Seite.

Eine »virtuelle Achterbahnfahrt« dürfen Sie ebenfalls machen. Dazu spielen Sie auf einem separaten Bildschirm und schießen Streckenteile ab. Halten Sie den Ball lang genug im Spiel, dürfen Sie sich die so errungene Fahrt ansehen. Ansonsten begreifen Sie die Bonussysteme aus Rampen und Schussfeldern schnell. Die Kugelphysik fällt gewohnt schlecht aus und so manches Mal ruckt die Grafik selbst auf einem 600-MHz-PC. **(mash)**



Actionspiel für Einsteiger

SUMPFHUHN.DE

HERSTELLER: SSC **TESTVERSION:** Beta vom September **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.sumpfhuhn.de**



Selbst in der trockenen Wüste finden Sie Sumpfhühner. (640x480)

Und noch ein »Moorhuhn«-Klon, der demonstriert, was Phenomedia der geflügelten Konkurrenz voraus hat.

Durch fünf Level hindurch ballern Sie mit Ihrem Gewehr das Federvieh vom Himmel und wie im Vorbild bringen weiter entfernte (und daher kleinere) Vögel mehr Punkte, als die unmittelbar vor der Flinte. Zuweilen fliegt auch ein Tier direkt auf Sie zu. Erwischen Sie innerhalb eines bestimmten Zeitlimits genügend Flattermänner, dürfen Sie weiterspielen.

Das Ganze basiert auf einer Online-Version des Spiels (Adresse siehe oben), wo man zumindest etwas gewinnen kann. Diese Jagd dient allenfalls als Training, an den Spielwitz der Original-Version kommt die »Sumpfhuhnjagd« – die nichts mit der »Rache der Sumpfhühner« zu tun hat – nicht heran. **(mash)**



Strategiespiel für Fortgeschrittene

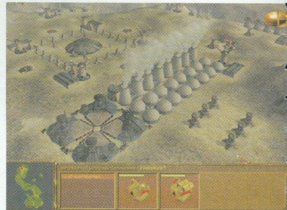
EARTH 2150: THE MOON PROJECT

HERSTELLER: Topware Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 15 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 RAM, 3D-Karte **INTERNET:** www.moon-project.com

Die Welt ist nicht genug! In der Fortsetzung des 3D-Strategiespiels »Earth 2150« reißen Sie sich auch den Mond unter den Nagel.



Auf dem Mond radieren die Truppen eine feindliche Basis aus. (Alle Bilder Direct3D, 800x600)



Schlechte Zeiten für Rot-Grün: Die Atomkraft boomt in der Zukunft.

FAKTEN

- Nachfolger des 3D-Echtzeit-Strategiespiels Earth 2150
- 3 Kampagnen mit jeweils etwa 12 Missionen und 100 Missionszielen
- 25 Multiplayer-Karten
- Jeweils 50 Einheiten und Gebäude pro Rasse (u. a. U-Boote, Recycler)
- Forschungsbaum
- Tunnel- und Brückenbau

Sollten Sie sich in ferner Zukunft für eine Karriere im Zivildienst entscheiden, haben Sie wahrscheinlich denkbar schlechte Karten.

Schließlich schlagen sich beim »Moon Project« in der Mitte des nächsten Jahrhunderts an so ziemlich jeder Ecke unseres Planeten verschiedene Gruppierungen die Köpfe ein.

Die Erde steht kurz vor ihrer totalen Vernichtung. Hightech-Waffen haben die idyllischen Naturlandschaften der früheren Echtzeit-Strategiespiele in verdreckte Einöden mit kranken Bäumen verwandelt. Statt Sonnenschein gibt es Schneefälle und Dauerregen. Was läge da näher, als sich ein neues, lauschiges Plätzchen für den Lebensabend der Menschheit zu suchen. Als nächstgelegenes Ziel bietet sich natürlich der Mond geradezu an. So denkt jedenfalls die »Lunar Corporation« und hat sich den Erdtrabanten als Stützpunkt ausgesucht. In der Abgeschiedenheit soll diese Firma angeblich an einer neuen Superwaffe herumbasteln, gegen welche die dickste Atombombe zur harmlosen Knallerbse verblasst. Den zwei auf Mutter Erde herrschenden Gruppierungen sind die Pläne der Mondmänner natürlich ein Dorn im Auge. So wird auf beiden Seiten fleißig für einen Ausflug auf den benachbarten Himmelskörper gespart – nicht unbedingt, um den Bau des Krachers zu stoppen. Denn wer sich diese Superwaffe unter den Nagel reißt, der hat die Schlacht quasi für sich entschieden.

Drei Vereinigungen – ein Ziel

Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen Clan der drei möglichen Möchtegern-Weltherrscher. Wählen Sie die »Euroasian Dynasty« oder die »United Civilized States«, spielen Sie zunächst auf unserem blauen Planeten. Dort müssen Sie in den ersten Missionen genügend Geld für den Bau beziehungsweise den Start einer Mondrakete zusammenraffen. Entweder geschieht dies durch Minenbau oder die Aberntung nachwachsender Rohstoffe. Als stolzer Besitzer einer Recycling-Einheit können Sie auch überflüssige Fahrzeuge in die Schrottpresse werfen und in Credits umwandeln. Die andere Möglichkeit eine schnelle Mark zu machen, ist Ihre Ionenkanone. Mit diesem Gerät lassen sich feindliche Gebäude deaktivieren und anschließend übernehmen. Danach verkaufen Sie die gekaperten Bauten einfach und prompt wird Ihrem Konto eine entsprechende Summe gutgeschrieben. In der Rolle der »Lunar Corporation« müssen Sie ebenfalls jede Mark, sprich Credit, zwei Mal umdrehen. Die ständige Forscherei an der Megawumme verschlingt nämlich wahrlich Unsummen.


Hoch in den Bergen hat sich jemand einen zweiten Stützpunkt eingerichtet.


In selbst gebauten Tunneln können Sie sich unbemerkt an den Feind heranschleichen.


Während der Kampagne werden Ihnen auf der Erd- oder Mondkugel neue Missionen angeboten.

Obwohl Sie auf dem weit entfernten Mond werkeln, kommt es gelegentlich zu Angriffen der Gegner – zunächst in Form von Raketen, später von feindlichen Kolonien ausgehend. Daher haben Sie trotz der Distanz keine spürbaren taktischen Vorteile gegenüber den beiden Konkurrenten.

Die Missionen

Jede der drei Vereinigungen startet mit einer Hauptbasis und einigen Stützpunkten, die über die Karte verstreut sind. Ein Klick auf das Globus-Symbol (oder die Mondkugel) vergrößert diese und zeigt Ihnen die zurzeit angebotenen Missionen an: Mal müssen Sie eine feindliche Basis zerstören, mal einen Transporter-Konvoi beschützen oder Stützpunkte des Gegners ausfindig machen. Die Aufträge variieren in Schwierigkeit und Bezahlung erheblich. Belohnt wird der Einsatz mit Credits oder neuen Forschungsmöglichkeiten. Unter anderem können Sie U-Boote entwickeln, mit denen Sie sich dann dem in Küstennähe befindlichen Feind unbemerkt nähern.

Wenn Sie schließlich Ihre Armee vergrößert und modernisiert haben, können Sie sich lukrativere Aufträge aussuchen. Ihnen bleibt dabei völlig freigestellt, ob Sie eine Mission annehmen oder nicht. Selbst bei einem gescheiterten Auftrag gilt die Kampagne nicht als verloren. Frohen Mutes picken Sie sich einfach eine andere Aufgabe heraus und starten einen weiteren Versuch. Für die Missionen sollten Sie aber nicht Ihr gesamtes Militärpotenzial aufbringen, denn Ihre heimatliche Basis ist oftmals feindlichen Angriffen ausgesetzt. Schließlich leiden Sie ja selbst auf dem Mond unter dem Fernbeschuss der Erdlinge.

In der Zukunft ist nicht mehr viel übrig geblieben von der schönen grünen Welt der meisten anderen Strategiespiele: Die Erde darbt unter Schneelasten oder Dauerregen, und auf dem Mond sah es bekanntlich schon immer trist aus. Klar, bunte Wiesen, knallgelbe Häuser oder ähnliche Mätzchen wären angesichts der herrschenden Endzeitstimmung fehl am Platz, aber die ansonsten gelungene Grafik kommt durch das bleich-verwaschene Earth-2150-Farbspektum nicht voll zur Geltung. Ein spielerisches Problem besonderer Art ist jedoch die Darstellung der Einheiten: Während sich bei anderen Spielen jeder vorstellen kann, wozu beispielsweise ein Panzer oder ein Männchen mit Helm und Schwert gut ist, artet das Zuordnen der Fahrzeuge beim »Moon Project« in eine Kunst für sich aus. Da der Name und Zweck des Fahrzeuges beim Anklicken nicht auf Anhieb angezeigt wird, ist zu Beginn des Spiels viel Ausprobieren von Nöten. Vorbildlich ist die an Earth 2150 angelehnte, verwobene Kampagnenstruktur. Das Ineinandergreifen der 36 Missionen und ihren unterschiedlichen Zielen ist nach wie vor unerreicht. **(dk)**

DAMIAN KNAUS



Wenn Ihnen das Mistwetter des Vorgängers Earth 2150 auf die Nerven ging, wird Sie der Ausflug auf den Mond auch nicht gerade fröhlich stimmen. Die Umgebung erstrahlt weiterhin in tristem Grau, so dass die eigentlich schöne 3D-Grafik etwas den Bach hinuntergeht. Ein wenig mehr Farbe im Spiel hätte da sicherlich Wunder bewirkt. Und warum bekomme ich nicht den Namen und Zweck der Fahrzeuge angezeigt, die ich anklicke? So bin ich ständig am Rätseln, ob ich gerade einen Rasenmäher oder eine Super-Vernichtungsmaschine unter meinem Kommando habe. Gefallen können allerdings die Missionen, die auch mal in die Hose gehen dürfen, ohne dass ich von vorne beginnen muss. Wer Moon-Project allerdings genießen will, muss sich lange mit den Fahrzeugen und der Bedienung vertraut machen.

»Mehr Farbe hätte Wunder bewirkt.«

WERTUNG EARTH 2150: THE MOON PROJECT

▲ PRO
- VIELE MISSIONEN
- ZAHLREICHE ZU ERFORSCHENDE TECHNOLOGIEN

▼ CONTRA
- IN GRAU GEHALTEN
- UMSTÄNDLICHE BEDIENUNG

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80

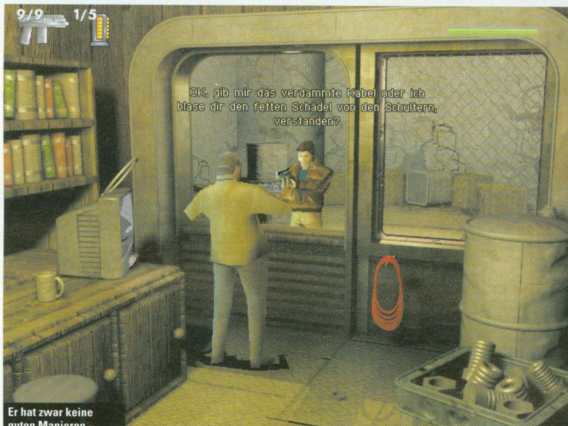
PC PLAYER SPIELSPASS 80

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

COLD BLOOD

HERSTELLER: Revolution Software/Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte **www.revolution.co.uk**

Hi, ich bin's, John Cord. Ich bin gut aussehend, durchtrainiert und auch nicht gerade der Dümmste. Aber ich habe einen schlimmen Feind: eine unausgewogene Steuerung.



Er hat zwar keine guten Manieren – ansonsten aber ist John Cord ein netter Kerl. (Alle Bilder 640x480)

Wie ist es um das Genre Adventure bestellt, wenn sich selbst profilierte Firmen wie Revolution Software (»Baphomets Fluch«) genötigt sehen, ihr neues Spiel mit Action-Elementen anzureichern? Schlecht, sehr schlecht.

Na ja (gähn), damit sagen wir Ihnen nicht gerade Neues. Gehen wir lieber auf die passable Hintergrundgeschichte von »Cold Blood« ein, die alles bietet, was eine spannende Agentenstory so braucht. Und wenn die Kunden es so wünschen, was soll man machen?

Story wie Steuerung: Dramatisch!

Wir befinden uns circa zehn Jahre in der Zukunft. Der Landstrich Volgia, irgendwo im Osten des riesigen Landes Russland, hat es auf die Weltherrschaft abgesehen. Ein geheimnisvoller Rohstoff, das blaue Nephelin, versetzt Volgia in die Lage, neuartige Waffen herzustellen und damit die Sorgfalten auf der Stirn des amerikanischen Präsidenten zu verstärken. Einer seiner Spione ist bereits in Volgia verschollen. Da müssen wohl wieder die Engländer ran und zeigen, dass sie nicht nur im Film die cleversten Geheimagenten stellen, sondern auch in Computerspielen den Amis um Längen überlegen sind. Sie schicken ihren besten Mann, John Cord.

Revolution (aus England) weiß um die Kunst des Understatements. Leider hat das Team in Sachen Steuerung altbewährte Wege verlassen. Noch vor eineinhalb Jahren gab es in Adventures die ausgereifte Maussteuerung, mit der jedermann zufrieden war. Dann kam »Grim Fandango« von LucasArts und setzte auf Tastaturkommandos. Und auch



Für Schurkenstaat-Soldaten hat Cord nicht einmal mehr gehässige Worte, sondern nur noch Pistolenkugeln übrig.

in Cold Blood findet sich nun diese ungenaue und fahrige Steuerung, die vor allem in den Actionsequenzen, in denen es auf Schnelligkeit ankommt, für Ärger sorgt. Sie steuern Cord-Boy mit den Pfeiltasten und lassen ihn mit allerlei Nebentasten wichtige Dinge tun: Waffe ziehen, angreifen, sich ducken, rennen oder zur Seite ausweichen. In Verbindung mit einer Maussteuerung würde das vermutlich problemlos funktionieren, mit der Pfeilchentastatur gerät man aber rasch durcheinander. Gerade wenn die Zeit knapp ist, und Cord zum Beispiel schnell durch eine Tür laufen muss, bleibt die Dumpfbacke für gewöhnlich am Türrahmen kleben, da die Tastatur ein genaues Hindurchnavigieren gar nicht ermöglicht. Ein Umschalten auf Joysticksteuerung macht die Sache nicht viel besser. In derartigen Situationen benötigt man daher meist mehrere Versuche. Hoffentlich hat man vorher abgespeichert. Weitere Nachteile sind die manchmal durchwachsene Grafik (grau in braun) und die deutsche Sprachausgabe. Cord etwa scheint den deutschen Politiker Scharping sehr zu bewundern und redet →



Im Kampf gegen volgianische Roboter leistet Ihnen eine EMP-Mine wertvolle Dienste.

FAKTEN

- In neun Missionen eingeteilt, ...
- ... die sich recht unterschiedlich spielen
- Mischung aus Adventure und Action
- Dümmliche Steuerung
- Von den Machern von Baphomets Fluch

IHR WEGWEISER DURCH DEN SPIELEDSCHUNGEL!

HOLEN SIE SICH JETZT IHR GRATISHEFT!

PC PLAYER

Das Test-Magazin:
klar ▪ kritisch ▪ kompetent

- Knallharte Tests
- Brandheisse Exklusiv-Berichte
- Zwei fetzige CDs



EIN HEFT GRATIS

TESTEN SIE JETZT die neue PC Player gratis. Wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar rund 15 Prozent günstiger als am Kiosk. Also, flugs die Schere gezückt und den Coupon ausgeschnipselt.

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder per **Telefon 089-209 591 38**, **Fax 089-200 281 22** oder **E-Mail future@csj.de** bestellen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 15 % Preisvorteil (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, Jahresabopreis 109,20 Mark, Schüler-/Studentenpreis 93,60 Mark, 13 Ausgaben pro Jahr). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, 1.Unterschrift ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: ______________________ CPP0A

www.pcplayer.de

Cold Blood

CORD UND KONSORTEN



Das sind Sie, John Cord mindestens ebenso fit und fähig wie James Bond. Beruf: Britischer Agent.



Das ist Chi-Ling Cheong. Dürfen Sie ihr vertrauen? Gut sieht sie ja schon aus. Beruf: Chinesische Agentin.



Das ist Dmitri Nagarov. Sie dürfen ihm alles zutrauen. Fies genug sieht er sowieso aus. Beruf: Russischer Kinderfresser.



Das persönliche Banner von Dimitri Nagarov. Wo haben wir diese Farbkombination nur schon mal gesehen?



Alexandra will ALex genannt werden. Mit großem L. Auch sonst hat das arme Kind Probleme.

→ mit einer Langsamkeit daher, die bei labilen Gemütern Heulkrämpfe auslösen kann.

Dennoch macht es Spaß

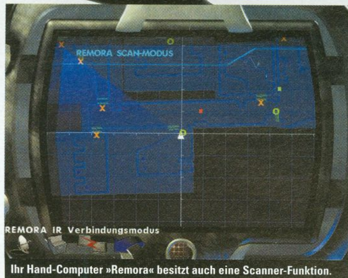
Bitte noch nicht entsetzt abwenden: Wer sich die Mühe macht und sich an den Steuerkrampf gewöhnt, wird mit der wirklich abwechslungsreichen Geschichte versöhnt. Auch die Anforderungen an den Spieler ändern sich von Kapitel zu Kapitel. In der zweiten Mission dringen Sie zum Beispiel in ein feindliches Hauptquartier ein und verkleiden sich als Mechaniker. Unauffälliges Vorgehen und viele kurze Gespräche mit arglosen Angestellten dominieren. In Kapitel 3 müssen Sie Chi-Ling, eine verbündete Agentin der Chinesen, aus einem gigantischen Panzer (Wohnblock-groß!) befreien. Hier werden Sie sich viele Schusswechsel mit volgischen Soldaten liefern. Für weitere Abwechslung sorgt Ihr Handcomputer »Remora«. Mit ihm können Sie feindliche Computerterminals knacken und haben dann Zugriff auf Datenbasen, Geschütztürme oder Torkontrollen. Außerdem lässt er gelegentlich das Versenden von E-Mails zu und hat auch immer eine wichtige Karte der aktuellen Umgebung parat. Welch ein Wunderwerk.

Anfangs kommen einem viele Rätsel eigenartig vor. Wenn Sie sich aber an das Zusammenspiel von »In den Computer einhacken«, »feindlichen Soldaten ausweichen« und »so viele Informationen wie möglich sammeln« gewöhnt haben, geht einem die Sache leicht von der Hand. Vergessen Sie aber nie, möglichst oft abspeichern, um der Bedrohung »Action-Sequenz« sofort durch einen Neustart zu begegnen. **(uh)**





In Gesprächen erscheint für jedes Thema ein Symbol. Das erinnert stark an Baphomets Fluch.



Ihr Hand-Computer »Remora« besitzt auch eine Scanner-Funktion.

UDO HOFFMANN



Es ist mal wieder an der Zeit, den Dödel aus der Werbung von Premiere World zu zitieren und laut »Schade, schade, schade« zu stöhnen. Die intelligente Hintergrundgeschichte macht Lust auf mehr, die krachlederne Steuerung hingegen macht Lust auf Cold-Blood-CD-Weitkicken. Hat John Cord das verdient? Revolution Software hat die technische Entwicklung der letzten Jahre außerdem glatt verschlafen. 3D-Kartenunterstützung ist den Engländern ein Fremdwort, was nur Nicht-Besitzer freuen wird. Unsaubere Grafik und bisweilen minimalistische Soundunterstützung sind auch nicht toll. Wischen Sie das alles beiseite und konzentrieren Sie sich auf die Geschichte. Na? Funktioniert es? Ja, ist nicht einfach. Ich weiß. PC-Spieler sind anspruchsvoll.

»Schade, schade, schade.«

WERTUNG COLD BLOOD

▲ **PRO**
- PACKENDE AGENTENSTORY
- UMFANGREICH

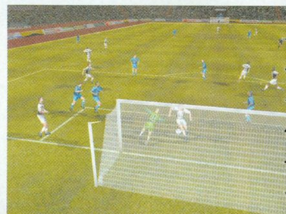
▼ **CONTRA**
- ÄRGERLICHE STEUERUNG
- VERALTETER GRAFIKSTIL

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **68**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BUNDESLIGA STARS 2001



Nach genialem Zuspiel muss der Stürmerkollege das Leder nur noch bar lächelnd über die Linie schieben.

HERSTELLER: EA Sports **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte
www.stars.ea.com, www.bundesliga-stars.de

Die Fußball-Maschinerie von EA Sports läuft erneut auf Hochtouren. Ob die Spiele-Resteverwerter einen wirklich »neuen« Kicker veröffentlicht haben, klärt unser Trainingslager.



Dieser Elber-Fallrückzieher schreit nach einer Wiederholung. Zu schade, dass sich die Replays nicht speichern lassen. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN
- Offizielle DFB-Lizenz
- Alle 18 Bundesliga-Teams
- Tor- und actionreicher Spielablauf
- Grafik und Steuerung auf der Basis von FIFA 2000
- Spielerwerte durch Einsatz von Sternchen verbessern
- Kommentare von Rolf »Schwelbrand« Töpperwien

Nachspielzeit. Alle nach vorn. Eine verzweifelte Flanke, Kopfball und ... Tooor! Wildfremde Menschen liegen sich in den Armen, Bierbecher werden verschüttet, der Schütze des Siegtreffers kollabiert unter dem Jubel-Ansturm seiner busselnden Kollegen.

Frisch gezapfte Ekstase im Stadion, jetzt auch zum Mitnehmen für den heimischen PC. »Bundesliga Stars 2001« müht sich, die Knusper-Atmosphäre der höchsten deutschen Kickerklasse auf Ihrem Monitor zu entfachen.

Schon im letzten Jahr legte EA Sports ein offiziell lizenziertes Programm zur 1. Bundesliga vor. Das spielte sich allerdings wie ein kastriertes FIFA mit leicht vereinfachter Steuerung und verzweifelten Features wie akkurater Trikotwerbung. In wenig veränderter Form kehren die Stars für die 2001-Ausgabe zurück. Auch der namensgebende Teamaufrüst-Modus blieb erhalten: Nach einem Match erhalten Sie je nach gezeigter Leistung einen Batzen Prämiensternchen.

Sie beginnen jede Saison mit einem unbedarften Klumpfuß-Ensemble, dessen Fähigkeiten durch steten Stars-Einsatz in zehn Talentkategorien ausgebaut werden. Alternativ kaufen Sie vom Ersparten Spieler anderer Teams ein oder verdienen sich durch die Abgabe von Kader-Altlasten ein paar Sternchen. Warum man statt der Sterntaler nicht gleich Bargeld als Währung verwendet hat, bleibt ein ungelöstes Geheimnis.

Der um die Mauer schlenzt

Wer in den letzten Jahren etwas FIFA gespielt hat, wird rasch mit der Steuerung warm. Separate Feuerknöpfe lösen Schuss, Heber, zwei Passvarianten, Dribblinghaken und Turbo-Sprint aus – also alles, was ein gepflegter Spielaufbau braucht. Außerdem können Sie rasch zwischen den taktischen Marschrouten »offensiv«, »normal« und »defensiv« durchwechseln. In der Abwehr steuern Sie immer den Spieler, der dem Ball am nächsten steht – egal, ob das gerade Sinn macht oder nicht. Diese automatische Zwangs-Umschaltung sorgt für manchen Überraschungsmoment, der Viererketten aufreibt. Neu und nett ist dagegen die Steuerung bei direkten Freistößen in Tornähe. Nach der Wahl der Schussrichtung verpassen Sie dem Ball eine Portion Effet. Verfügt der ausführende Spieler über manierliche technische Werte, sind Mauer-Schlenzer in baslerischen Dimensionen durchaus drin.

Bundesliga Stars 2001 spielt sich weniger chaotisch als die 2000-Version. Die irrsinnige Eckball-Häufigkeit wurde zumindest eingedämmt, der Computergegner steht in der Abwehr etwas besser. Wenn Sie mit »Ermüdung« spielen (also nicht bis morgens um 3 vorm PC hocken,

»Mauer-Schlenzer in baslerischen Dimensionen sind durchaus drin.«



»Ich bin die Zuckerpuppe von der Bauchtanzgruppe ...« – Eintracht-Coach Magath hat anscheinend wieder Jubeltänze trainieren lassen.

Nach einem Pfostenabpraller bringt der beherzt nachsetzende Ulf Kirsten die Bochumer Abwehr ins Schwimmen.



Freistöße lassen sich um die Abwehrmauer schlenzen. Rechts unten ist das Effet-Fadenkreuz eingeblendet.

sondern den Kräfteverschleiß für Spielfiguren aktivieren), ist häufiges Auswechseln Pflicht.

Ohne Rotationsprinzip erschlaffen die Leistungsträger und kommen schon nach ein paar durchgespielten Begegnungen auf dem Zahnfleisch daher.

Reduziertes Echtheitsgefühl

Nach den Bundesliga Stars sollten Sie nicht Ihren Kalender stellen – wer wann gegen wen spielt ist ausgewürfelt und hat nichts mit dem echten Spielplan der Saison 2000/01 zu tun. Als ausgesprochen dürftig entpuppt sich ein beigefügter Europa-Cup Marke »Champions League für Arme«.

Mehr Sinn würden 2. Liga und DFB-Vereinspokal machen, aber diese Wettbewerbe werden Ihnen ebenso vorenthalten wie einige Schlüsselspieler: Bayern ohne Santa Cruz, Frankfurt ohne Heinen – quer durch die Liga sind anscheinend ein paar Stars von UFOs entführt worden. Am Ende einer Bundesliga-Saison dürfen Sie Ihr mühsam aufgepäppeltes Team nicht in eine weitere Spielzeit übernehmen. Die End-Formation darf lediglich für Freundschafsspiele reaktiviert werden. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Bundesliga Stars 2001 bietet guten, spaßigen Action-Fußball und spielt sich besser als die Vorjahres-Version – kaufen Sie es trotzdem nicht! Dieses Meinungs-Paradoxon erklärt sich damit, dass in wenigen Monaten FIFA 2001 mit modernisierter Technik und komplexerer Steuerung erscheint. Doppelt löhnen lohnt nicht, denn das für die Stars versprochene Bundesliga-Flair ist so abgestanden wie Umkleidekabinen-Luft. Bei so viel Lizenz-Gedöns erwarte ich eigentlich DFB-Pokal, 2. Liga und akkurate Spielerkader. Irritierend ist die Abwehrsteuerung mit der automatischen Umschaltung, dafür sind Spielaufbau und Torszenen prickelnd. Einige Mängel – wie die nicht veränderbare Steuerungs-Konfiguration oder das beschränkte Kommentatoren-Repertoire – haben ja schon Tradition. Aber aller Lieblosigkeit zum Trotz ist der spielerische Kern gut, das torreiche Gekicke macht Spaß. Doch die Anschaffung lohnt sich allenfalls für Fußball-Einsteiger, halten Sie die Ablösesumme lieber für das nächste FIFA beisammen.

»Für Fußball-Einsteiger.«

WERTUNG BUNDESLIGA STARS 2001

▲ PRO
- KURZWEILIGE FUSSBALL-ACTION
- HÜBSCH ANZUSEHEN
- TEAM-AUFBAU

▼ CONTRA
- ZU WENIG NEUERUNGEN
- DETAILSCHLAMPEREIEN

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 80

IDENTITÄTS-KRISE

Aus lizenzrechtlichen Gründen darf EA Sports keine fotorealistischen Gesichter der echten Bundesliga-Stars verwenden. Die Wiedererkennung der Fußball-Prominenz gerät deshalb zum munteren Lotteriespiel. Oder hätten Sie auf Anhieb die Visagen folgender Balltreter identifiziert?



Sebastian Deisler (Hertha BSC)



Mario Basler (1.FC Kaiserslautern)



Jens Jeremies (Bayern München)

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

CARMAGEDDON TDR 2000

HERSTELLER: Torus Games/Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8 MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/600, 64 MByte RAM, 32 MB-Direct3D-Karte **www.carmageddon.com**

Immer nur überfahren, umhauen, rumsabbern – der dritte Teil der Carmageddon«-Reihe gleicht dem Vorgänger wie ein Psychopath dem anderen.

Ein Spiel wie die Sitzung eines Massenmörders beim Psychiater: »Ich überfuhr 200 stöhnende Zombies. Ich vernichtete sechs heimtückische Gegner im verbissenen Kampf. Und blieb allein zurück, Triumphschreie ausstoßend.«

Sie wissen nicht worum es geht? Um ein Rennspiel – mit gewissen Metzelanleihen. Nur wer die Vorgänger nicht kennt, ist verwirrt.

Kein Friedensnobelpreis

Eine kurze Aufklärung: Anders als üblich fährt man nicht über einfache Rundkurse, sondern durch recht komplexe Landschaften, die mit Gebäuden, Loopings, Tunnels, diversen Brückentrümmern und anderem Schindluder nur so übersät sind. Überall laufen Zombies herum, die schlecht zu Fuß sind. Wenn Sie diese überfahren, wird Ihnen Zeit gutgeschrieben. Noch mehr Boni gibt es für die Eliminierung der Renngegner, zudem können Sie danach deren Fahrzeuge käuflich erwerben. Die Hälfte der Missionen sind Rennen, in den anderen müssen Sie versteckte Objekte finden, diese durch Überfahren aufsammeln und andernorts sinnvoll einsetzen. Außerdem sind überall Bonusgegenstände und Geld versteckt. Das artet im Spielverlauf zu einem wahren Gemetzel aus. Sie sind in den meisten Rennen nämlich dazu gezwungen, so viele Zombies und Gegner wie möglich über den Haufen zu fahren, da sonst die Zeit nicht reicht. Eine gewisse Gewalttoleranz müssen Sie von daher unbedingt besitzen.

Neu ist wenig. Früher fuhr man in den Rennen gegen fünf andere Berserker, nun gegen sechs. Einst überfuhr man Menschen (englische Version) oder Aliens (Deutsch), nun Zombies. Auffälligster Unterschied ist die verbesserte (und in höheren Auflösungen stark Hardware fressende) Grafik sowie die Tatsache, dass die Zombies sich wehren. Sie werfen mit Molotowcocktails, die in kritischen Situationen, etwa wenn Sie sich festgefahren haben, in Sekundenschnelle Kleinblech aus Ihrem Auto machen. **(uh)**



Es wird Regen geben: Die Zombie-Teile fliegen heute wieder so tief. Geschockt? Gehört zum Spielprinzip. (alle Bilder 800x600, GeForce)



Fährt er keine Zombies über den Haufen, vergreift sich der Spieler an gegnerischen Autos.

FAKTEN

- Schaum-vorm-Maul-Spielprinzip
- 9 Landschaften
- Mit je 6 Missionen
- 6 Mehrspieler-Modi
- 50 Fahrzeuge
- 3 Schwierigkeitsgrade



UDO HOFFMANN

Carmageddon 3 ist nach wie vor ein gutes Spiel, auch wenn dies bei dem ganzen Blutrausch nicht leicht zu erkennen ist. Die Fahrphysik ist prima, die Fahrzeuge fahren sich alle unterschiedlich, lassen sich aufrüsten und das Schadensmodell ist fast schon unvergleichlich detailreich. Geht ja auch hauptsächlich darum, anderen Autos Schmerzen zuzufügen.

»Nichts Neues.«

Mit der Ähnlichkeit zum Vorgänger hat man es aber übertrieben. Wofür kaufe ich mir ein neues Spiel, wenn ich die meisten Fahrzeuge schon per Vornamen kenne und mir sogar Streckenelemente bekannt vorkommen? Selbst der radikalste Totschläger sehnt sich irgendwann nach dem Duft von Blumen, sprich, nach einem neuen Spielelement.

WERTUNG CARMAGEDDON TDR 2000

▲ PRO
- UMFANGREICH
- GUTE FAHRPHYSIK

▼ CONTRA
- DEM ZWEITEN TEIL SEHR ÄHNLICH
- TEILS BILLIGE GRAFIK
- SPEZIELLES SPIELPRINZIP

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **66**

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

MERCEDES BENZ TRUCK RACING



HERSTELLER: Synetic/THQ **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Nullmodemkabel), bis 8 (Netzwerk) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 16 MByte-3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 64 MByte-3D-Karte **www.mbtr.de oder www.synetic.de**

Es gibt Momente im Leben, in denen man sich klein und unbedeutend vorkommt. Etwa wenn man das erste Mal Zlatko die Hand gibt, beim Finanzamt vorspricht oder dem ersten Lkw-Rennen beiwohnt.



Dann überholen Sie mal schön: Wer beim Elefantenrennen den Erfolg will, benötigt spitze Ellenbogen und harte Kotflügel. (alle Bilder 800x600)

FAKTEN

- 11 Strecken
- 3 Cockpit-Perspektiven
- 2 unterschiedliche Fahrverhalten (Simulation/Action)
- Nur ein Lkw-Typ
- Schöner Videorekorder
- Unauffälliges, aber gutes Schadenssystem
- Nur eine CD für Mehrspieler-Betrieb
- Verschiedene Wetter-Modi mit geringen Auswirkungen
- Von den »N.I.C.E. 2«-Programmierern
- 3D-Karte ist Pflicht

Wie würden Sie Stärke definieren? Ist Ihr Nachbar, der seit zehn Jahren zum Hantelstemmen geht, ein Sinnbild für Energie? Besitzt ein Formel-1-Wagen Kraft?

Mag sein. Aber selbst Muskel-Manni von nebenan, ja sogar ein Ferrari ist ein Nichts im Vergleich zu der Urgewalt, die Sie in diesem Spiel beherrschen müssen.

Denn mit einem Gewicht von fünf Tonnen, einem Hubraum von zwölf Litern (manch einer badet mit der gleichen Menge Wasser seine Kinder) und einer Leistung von 1360 PS setzen die Lkws von »Mercedes Benz Truck Racing« im Bereich Simulation neue Maßstäbe. Und dass es sich um ein ernsthaftes, anspruchsvolles Spiel handelt, steht außer Frage.



Die Mechanikeroptionen sind nicht üppig, aber ausreichend.

Die Riesen der Landstraße

Wie bei Simulationen üblich, haben Sie die Wahl zwischen einem normalen Zeittraining, einer Fahrt gegen Ihren eigenen Ghost (ein Fahrzeugschatten, der Ihre bis dahin beste gefahrene Runde symbolisiert), einem normalen Rennwochenende und einer kompletten Saison mit allen elf Rennstrecken. Wir empfehlen unbedingt, sich zunächst in einer Trainingssession an Ihren neuen Partner zu gewöhnen. Denn so viel Kraft, so viel Newtonmeter beherrscht selbst der größte Formel-1-Crack nicht aus dem Stegreif.

Was fällt als Erstes auf? Im normalen Modus fährt sich Großväterchen Lkw zunächst wie der Inbegriff der Unhandlichkeit. Wer es von anderen Simulationen gewohnt ist, Kurven nur schwach anzubremsen und sich dann dank gutem Grip irgendwie hindurchzusaugen, muss umdenken. Fünf Tonnen bringt niemand mal eben um die Kurve. Stellen Sie sich vor allem auf lange Bremswege und träge Lenkreaktionen ein. Als Vergleich bietet sich ein Boot an, bei dem Sie das Ruder zwar einschlagen, bis aber tatsächlich eine Reaktion erfolgt, sind Sie schon 20 Meter weitergetuckert. Abgeschwächt gilt das auch hier. Wenn Sie bei anderen Rennspielen die Motorhaube in die richtige Richtung



162 Stundenkilometer, pööh! Auf der Teststrecke des Reifenherstellers Continental mit seiner Steilkurve kommt einem dieser Wert aber schnell genug vor.

bringen und Gas geben, können Sie einer Reaktion – Beschleunigung in diese Richtung – sicher sein. Nicht so hier. Der Bug zeigt zwar nach vorn und Sie geben auch Gas wie ein Gesengter, doch wegen der großen Masse wirkt sich das überhaupt nicht aus. Der Wagen zirkelt majestätisch, oder auch zickig – je nach Standpunkt – weiter zur Seite. Wenn die Räder erst mal anfangen zu schwimmen, wird es doppelt schwer. Toll simuliert.

Normalerweise beschleunigt ein Fahrzeug auf den ersten Metern am schnellsten, dann lässt der Schub nach. Hier ist es gerade umgekehrt: Um von 0 auf 100 zu kommen, braucht der Blechdino sechs Sekunden, danach stürmt er immer schneller voran – zwei weitere




Hat dieser Fahrer zu tief ins Truckerbier geschaut? Obwohl es sich bei Regen kaum schwieriger fährt als bei einem Trockenrennen, gleicht die Schnauze seines Trucks nach einigen Runden einem skelettierten Schädel.

Sekündchen und die Endgeschwindigkeit von 162 Stundenkilometer ist erreicht. Und dies ist die dritte Besonderheit: Wie in der Realität werden die Wagen elektronisch abgeregelt. In einer Art Action-Modus können Sie diese Sperre aufheben, die Tempodröhnung (über 250 Stundenkilometer sind möglich) geht aber einher mit einem leichter zu beherrschenden Fahrmodell, bei dem die Giganten einiges von ihren Eigenheiten verlieren.

Grafik und Sound

Lkws sind groß – im Spiel ist das leicht zu erkennen. Jeder der Muskelprotze besteht aus circa 1500 Polygonen und hat damit etwa vier Mal so viele wie die Fahrzeuge in »N.I.C.E. 2« (Test in PC Player 12/98), dem letzten Spiel von Synetic. Wenn sich die Titanen zur Seite legen, fallen der Detailreichtum und die glatten Kanten besonders auf. Dann öffnet sich auch schon mal eine Lüftungsklappe oder die Motorhaube schwingt kurz auf, vor allem dann, wenn Sie die Karosserie beschädigt haben. Nach Unfällen fliegt auch öfters Blech durch die Gegend. Die Streckengrafik ist ebenfalls wohlgefällig, vor allem die Baum-Bitmaps sehen echt aus. Ein Nachteil aber: Teile der Hintergrundgrafik, vor allem Zäune und Begrenzungsmarkierungen, tendieren zu heftigem Flimmern, das in den Augen beißen kann. Man gewöhnt sich zwar daran, Konkurrenten wie »Grand Prix 3« (Test in PC Player 9/2000) haben das aber schöner gelöst.

Wir fahren einen Lkw, keinen Fischkutter. Hört man aber nur auf das Motorgeräusch, könnte man unsicher werden. Im Stand ertönt zwar das typische Dieselgeknatter, sobald Ihr Koloss aber Fahrt aufnimmt, fehlt nur noch das Rauschen der See und Möwengeschrei, um den ersten Preis in Sachen Kutter-Imitation zu bekommen. Das leichte Pfeifen der Turbos im Hintergrund fügt sich als Windgeräusch harmonisch ein. Auf ähnlich schwachen Füßen stehen die Unfallgeräusche. Krachen Sie einem anderen Wagen in die Seite, klingt's eher nach dem Schließen der Verladeklappe als nach dem monumentalem Verdrängungswettbewerb von 10 000 Kilogramm. Dafür sind die Hintergrundsounds aber äußerst passend. Ein Streckensprecher kann sich an der Ziellinie vor Begeisterung kaum halten, das Publikum jubelt angemessen und setzt auch gern Tröten ein. →

ELLEN MAG LKWS


Ellen Lohr, die beste deutsche Rennfahrerin aller Zeiten, macht als Sympathieträgerin mit und erzählt Ihnen auf Wunsch einiges über Lkw-Rennen.


So sehen die echten Lkws aus. In der Realität gibt es aber noch ein paar Marken mehr als nur Mercedes.



Nur falls Sie es nicht glauben sollten: Mit etwas gutem Willen passen drei Lkws nebeneinander.



MARTIN SCHNELLE

Ein wenig enttäuscht bin ich ja schon. Die mäßigen Motorengeräusche, die eher an Motorboote erinnern und die flackernden Texturen müssen wirklich nicht sein. Das Spiel hat aber auch ein generelles Problem: Lkws sind als Rennfahrzeuge einfach nicht sexy, nicht einmal mit 1300 PS. 160 Stundenkilometer schaffte mein alter VW Polo auch, und mit 40 um die Kurven zuckeln, damit die Kiste nicht die Haftung verliert, ist auch nicht sehr spannend. Trotzdem ist den Syneticern eine schöne Simulation gelungen, denn Sie werden wohl keine bessere Lkw-Umsetzung am PC finden. Irgendwie ist es ja doch ein erregendes Gefühl, Herr über einen gigantischen Turbo-Diesel zu sein – wenn die Dinger nur nicht so arg langsam wären.

»Lkws sind einfach nicht sexy.«

Mercedes Benz Truck Racing

GRAFIK-DIFFUSION

Um Überlastungen des Prozessors zu vermeiden, geht Synetic einen ungewöhnlichen und im Grunde guten Weg. Anstatt die Spielgeschwindigkeit herabzusetzen, werden Texturen ausgeblendet. Eigentlich sollten Sie hier ein Cockpit sehen, stattdessen ist nur noch die Tachoanzeige (unten in der Mitte) zu erkennen. Auch der Lkw links im Bild zeigt Auflösungserscheinungen. Senken Sie in solchen Fällen die Sichtweite und drosseln Sie die Details. Optimale Leistung erhalten Sie übrigens nur mit einer 64-MByte-Grafikkarte.





Die Fahrphysik eines 5-Tonners verlangt frühzeitiges Bremsen. Ansonsten passieren unangenehme Dinge.



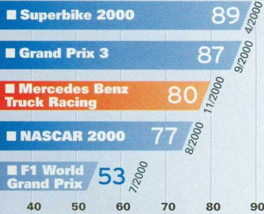
Mit Wucht donnern Sie dem bisherigen Dritten ins Heck. Die beiden Führenden werden mit ins Unglück gerissen.



Für diesen Mist erhalten Sie eine schwarz-weiße Warnflagge. Erscheint sie nochmal, folgt die Disqualifikation!

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Für das vorbildliche Superbike 2000 wird bereits ein Nachfolger mit aktuellen Saisondaten entwickelt. Grand Prix 3 mit seiner tollen Fahrphysik ist das beste Angebot für Formel-1-Fans. Leider fahren Sie noch gegen das Fahrerfeld der 98er-Saison. Das durchdachte NASCAR 2000 gefällt vor allem in Sachen Gegnerintelligenz und Fahrverhalten, die vielen Rundkurse schrecken allerdings die meisten Europäer ab. F1 World Grand Prix kann mit diesen Krachern bei weitem nicht mithalten.



Trucker-Feeling

Sie fahren jeden Kurs vier (!) Mal. Je zweimal Samstags und Sonntags ein Qualifikationsrennen über 30 und ein volles Rennen über 50 Kilometer, zum Ausgleich sind die Rennen also sehr kurz. Die Konkurrenz lässt sich über einen stufenlosen Schwierigkeitsgrad von 0 bis 100 Prozent Ihren Fähigkeiten anpassen. Auf Stufe 0 verwechseln die anderen noch des Öfteren Gas und Bremse, so dass selbst Uwe Unfähig mithalten kann. Bei 100 Prozent möchten wir aber den Computerspieler sehen, dem das gelingt. Jeder einzelne Trucker ist dann ein Meister seines Fachs und fährt wie Ellen Lohr persönlich. Hier werden Sie erst richtig merken, wie viel Feinarbeit jeder einzelne Kurs erfordert und wie sehr man sich noch verbessern kann.

Die Höchstgeschwindigkeit von 162 Stundenkilometer und die Größe der Lkws machen das Überholen sehr schwierig. Ohne einen Rempler (wie in der Realität) geht ein solches Manöver kaum vonstatten. Auf langen Geraden kann einem die Prozession manchmal langweilig werden, aber solche Geraden gibt es auf den Strecken nicht allzu häufig und sie werden im Rennverlauf auch immer mehr zu willkommenen Ruhepausen vor den nächsten, anstrengenden Kurven.

Unsere Kaufempfehlung ergeht an folgende Personen: Sie sind ein begeisterter Rennfahrer, können die Formel 1 aber nicht mehr sehen und mögen auch keine Motorräder. Außerdem reizt Sie das Neue, das bisher Unerlebte. Vom Kauf abraten möchten wir Geschwindigkeitsfanatikern, denen reine Simulationen zu spröde sind. Denn die Mercedes Trucks sind zwar ungewöhnliche Fahrzeuge, aber nichts für zwischendurch, nur viel Übung macht den Meistertrucker. **(uh)**

»Dick, fett, schwerfällig. Höhöhö. Truckerfahrer haben viel Spaß.«



UDO HOFFMANN

Hören Sie nicht auf Martin, der Mann achtet zu sehr auf Äußerlichkeiten. 160 Stundenkilometer sind verdammt schnell, wenn ich dabei fünf Tonnen wuchten muss. Lkws sind einfach sexy. Und für die ganz Wilden gibt es ja noch den Action-Modus. Die Lkws verlieren da zwar leider viel von ihrem schwerblütigen Dickhäuter-Charme, aber ansonsten wäre die Fahrt wohl zu schwierig geworden.
Nur wer einmal mit vollem Stoff durch eine 40-Grad-Kurve gegangen ist, ohne dabei von der Piste abzukommen, weiß um die Freuden der Großwagenkontrolle. Mich erinnert Synetic immer mehr an Milestone. Auch das sind verdammt begabte Programmierer, die sich zunächst mit Action-Rennspielen (Bleifuss) ihre Sporen verdienten und dann mit einer Simulation (Superbike 2000) die Meisterprüfung ablegten. Ich wünsche den Synetic-Trucks alles Gute. Sie werden es schwer genug haben; es gibt zu viele Martins auf dieser Welt.

»Lkws sind einfach sexy.«



Keine Nationalflaggen, sondern das Rennalphabet des versierten Elefantendompteurs. Die meisten kommen auch in der Formel 1 vor.

WERTUNG MERCEDES BENZ TRUCK RACING

▲ PRO
- REIZ DES NEUEN
- ACTION-MODUS

▼ CONTRA
- SCHWACHES MOTORGERÄUSCH
- FLIMMERGRAFIK

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Rollenspiel für Fortgeschrittene

THE BROKEN LAND

HERSTELLER: AcePlatinous Family/Media Verlagsgesellschaft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/NT **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/450, 64 MB RAM **www.media-onlineshop.de**


Für alles gibt es eine Zeit – dies ist die Zeit zum Weglaufen!

Früher war alles besser, da gab es noch Hippies, Love und Flowerpower. Eines Tages aber war es damit aus, weil ein paar hundsgemeine Priester mit niedrigen Beweggründen die Götter stürzen wollten.

Die Konsequenzen liegen auf der Hand: Das Böse verbreitete sich überall in den vier Ländern. Monster treiben dort jetzt ihr Unwesen und halten reiche Ernte. Also liegt es an Ihnen, als Berserker, Ritter, Bogenschütze oder Axtwerferin für Ordnung zu sorgen. Anfänglich sind Sie dabei allein, später können Sie bis zu drei gleichgesinnte NPCs in die Party aufnehmen.

Trotz dieser Party-Option erinnert das Spiel stark an »Diablo 2«, ohne freilich dessen Klasse zu erreichen. Dem Blizzard-Spiel wird ja hin und wieder vorgeworfen, eine langweilige Metzelei ohne Sinn und Verstand zu sein – nun, ich würde den Kritikern in diesem Zusammenhang empfehlen, einen Blick auf »The Broken Land« zu werfen. Bei der Media Verlagsgesellschaft scheint man das auch zu ahnen, da der Titel dort im mittleren Preissegment für 59 Mark angeboten wird.

Dabei geht die Optik durchaus in Ordnung, wenn die Animationen und damit Reaktionen manchmal auch etwas zäh verlaufen. Level-Aufstiege gehen ganz im Stillen vonstatten (»Huch, ich bin schon auf Level 7 – wann ist das denn passiert?«), der Sound beschränkt sich auf eher langweilige Musik und unterklassige FX. Vor allem aber fühlte ich mich zu keiner Zeit an den Monitor gefesselt – nee, da empfehle ich doch lieber das Original ... **(jn)**

WERTUNG THE BROKEN LAND — PC PLAYER — **SPIELSPASS 38**

JOE NETTELBECK



The Broken Land ist ein wundervolles Beispiel dafür, dass die höhere Auflösung allein noch keinen Diablo-Killer macht. Betrachtet man die (halbwegs) objektiven Kriterien wie Grafik, Steuerung, Sound und dergleichen, dann macht dieses Spiel insgesamt eine mindestens durchschnittliche Figur. Trotzdem ist es eher reizlos, und was lernen wir daraus? Spiele haben so etwas wie eine Seele! Meinetwegen nennen Sie es auch Atmosphäre oder Spaßfaktor. Tja, davon hat The Broken Land zu wenig abbekommen ...

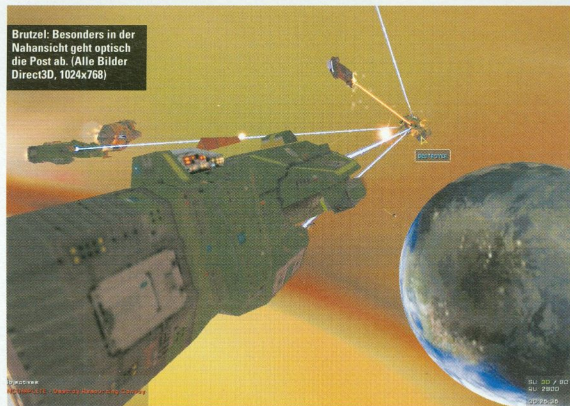
»Hier fehlt die Seele.«

Strategiespiel für Profis

HOMEWORLD: CATACLYSM

HERSTELLER: Barking Dog Studios/Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D, OpenGL, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte **http://homeworld.sierra.com/cataclysm**

Rückkehr ins All: Diesmal dürfen Sie sich im dreidimensionalsten Weltraum aller Echtzeit-Strategiespiele gegen fiese Weltraum-organismen wehren. Waidmannsheil!



Brutzel: Besonders in der Nahansicht geht optisch die Post ab. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Nach langen Nächten in der Redaktion hat man oft die seltsamsten Erlebnisse – so auch, als plötzlich das Testmuster von »Homeworld: Cataclysm« zu sprechen begann: »Hallo Thomas!« begrüßte es mich. »Mein Entwickler sagt, ich bin kein offizieller Nachfolger, ich bin aber auch keine Zusatz-CD. Was bin ich denn bloß?«

Voller Mitleid entschloss ich mich, dem unter Identitätsproblemen leidenden Spiel zu helfen – zufällig bin ich ja auch der für Strategiespiele zuständige Redakteur, sollte also mit links eine Antwort finden. Flugs deshalb die CD in den Schacht geschoben und fleißig installiert ... Die Vorgeschichte von Cataclysm hört sich recht konfus an, dafür wirkt der Bildschirm gleich vertraut – ja, das ist Homeworld, mit all seinen Ecken und Kanten.

Klar, es gibt 18 neue Raumschiffe, die aber von der Funktion her den bekannten Typen ähneln. Ein Höhepunkt sind die »Mimic«, die sich sogar als feindliche Raumer oder gar Asteroiden tarnen können und die dadurch selbst Minenfelder durchqueren. Zudem setzen die Schiffsingenieure offenbar immer noch auf die gleichen Designgrundsätze, denn nach wie vor erinnern die Kampfraumer an Klötze im Weltall.

Sobald jedoch das erste Echtzeit-Raumgefecht beginnt, ist die alte Faszination wieder da: Die Dynamik, mit der sich die gegnerischen Verbände aufeinander stürzen, ist ein wahrer Augenschmaus. Ansehnliche Explosionen sowie die klanglich schlichte, dafür umso atmosphärische Hintergrundmusik erinnern an einige der Tugenden von Homeworld.

FAKTEN

- Kampagne mit 17 Missionen
- 11 Mehrspielerkarten
- 18 neue Raumschifftypen
- 25 Technologien
- Zeitbeschleunigung
- Wegpunktsystem
- Kriegsnebel
- 5 verschiedene Schwierigkeitsstufen



Sehr geschmackvoll wurden die Zwischensequenzen gezeichnet.

Im Weltraum hört dich keiner maulen

Nach wie vor ist es faszinierend und gleichzeitig herausfordernd, wirklich dreidimensionale Schlachten zu schlagen. Allerdings ist die Orientierung im 3D-Raum nur etwas für Experten: Oft wirkt es auf der Übersichtskarte so, als wenn sich zwei Flotten genau gegenüberstehen würden. Erst beim Kippen der Ansicht ist zu erkennen, dass zwischen den Raumschiffen in der vertikalen Ebene fast noch Lichtjahre liegen. Überhaupt findet ein Großteil des Spielablaufs auf dieser ebenfalls dreidimensionalen Karte statt. Hier wird über größere Strecken navigiert, hier erkennen Sie auf einen Blick die den Gegner symbolisierenden roten Punkte sowie die Reichweite Ihrer Sensoren. Schließlich gibt es bei Cataclysm einen so genannten Kriegsnebel, das heißt es werden nur die Objekte angezeigt, die sich in einem bestimmten Umkreis um Ihre Truppen herum aufhalten. Aus diesem Grund ist die sorgfältige Aufklärung der Umgebung umso wichtiger.

Dank des neuen Wegpunktesystems ist es jedoch einfach, Patrouillen einzurichten oder ganze Flotten beliebig durch die Gegend zu lotsen. Teleport-Tore erleichtern die Überwindung größerer Distanzen. Auch an der Bedienung wurde ein wenig geschraubt, leider ist die Belegung speziell der Maustasten nicht sehr intuitiv – der Spieler muss quasi raten, in welcher Situation ein Rechtsklick und wann ein Linksklick angemessen ist. Sehr nützlich ist die Zeitbeschleunigung um den Faktor

»In den besten Momenten kommt tatsächlich Alien-Atmosphäre auf.«

Acht, durch die sich bei längeren Flügen oder dem Abbau von Ressourcen die überflüssige Warterei deutlich verkürzt.

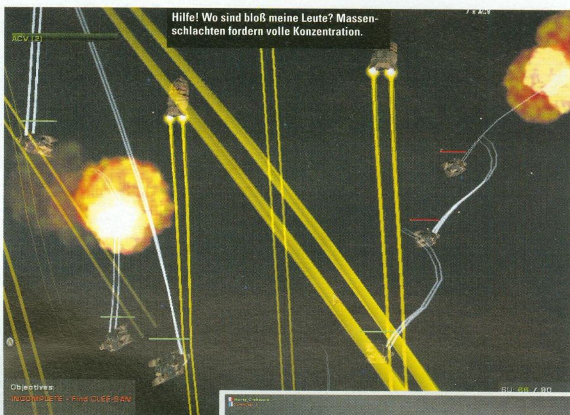
Der Horror aus dem All

Wie schon beim ersten Homeworld steht ein einzelnes Kommandoschiff im Mittelpunkt des Geschehens. Dort werden neue Kampfraumer produziert sowie Technologien entwickelt, mit denen sich in einigen Fällen selbst vorhandene Schiffe nachrüsten lassen. Andere Raumfahrzeuge bauen Asteroiden sowie bei Cataclysm erstmals auftauchende Kristalle ab, um an deren Rohstoffe zu gelangen. Diese Rohstoffe sind nur sehr begrenzt vorhanden – daher sollten Sie sich genau überlegen, in welche Schiffstypen Sie investieren. Zudem ist es weise, die Schiffe nicht sinnlos zu verheizen und bei stärkeren Schäden rasch zu reparieren. Notfalls müssen Raumer eben in Ihrem Kommandoschiff verschrottet werden, um so an benötigtes Baumaterial zu gelangen.

Da die Einheiten von einer Mission zur nächsten mitgenommen werden, landen Sie ärgerlicherweise rasch in einer ausweglosen Sackgasse, wenn Sie Ihre Kämpfer zuvor blindlings als Kanonenfutter verheizt haben. Taktische Fehler können daher selbst mehrere Missionen später fatale Nachwirklungen haben. Um solch eine aussichtslose Situation zu verhindern, gibt es verschiedene Angriffs-Modi und Formationen, die bei richtiger Wahl die Schlacht für Sie entscheiden.

Die Kämpfe jedenfalls fallen äußerst heftig aus – schließlich haben Sie es mit gleich mehreren Gegnern zu tun. Zu Spielbeginn liegen Sie im Dauerclinch mit den Taidani sowie den Turanic Raiders, doch die wirklichen Probleme beginnen erst nach der Entdeckung eines seltsamen Artefaktes, das rätselhaft durchs All treibt. Ahnungslose Wissenschaftler stoßen darin auf einen tödlichen Organismus, der im Handumdrehen fremde Schiffe per Infektionsstrahl kapert und für seine Zwecke missbraucht. In den besten Momenten des Spiels kommt deshalb tatsächlich ein Hauch von »Alien«-Horror auf.

Im Mehrspieler-Modus gibt es im Vergleich zum ursprünglichen Homeworld etwas mehr Abwechslung, da der Spieler jetzt auch in die Haut der Monster-Rasse schlüpfen kann. Leider enthält die einzige Solo-Kampagne nur 17 Missionen und ist damit für ein selbstständiges Spiel vergleichsweise mager ausgefallen. Der kanadische Entwickler Barking Dog arbeitete übrigens eng mit den Schöpfern des Original-Homeworld zusammen – immerhin teilte man mit Relic zeitweise die gleichen Büroräume. Das Resultat dieser Kooperation jedenfalls ist in der Tat ein Zwischending aus Homeworld-Nachfolger und Zusatz-CD – sozusagen ein Homeworld 1.5. **(tw)**



Hilfe! Wo sind bloß meine Leute? Massenschlachten fordern volle Konzentration.


Elektrische Entladungen sind charakteristisch für infizierte Schiffe.


Die Navigation erfolgt hauptsächlich auf der Übersichtskarte.



THOMAS WERNER

Noch immer ist das Homeworld-Spielprinzip unerreicht als Simulation dreidimensionaler Weltraumschlachten. (Star Trek: Armada mag spielbarer sein, doch nur weil dort das All flach ist.) Nach wie vor wirken die Gefechte beeindruckend, wenngleich die Raumschiffe von den Designern nicht gerade inspiriert gestaltet wurden. Die Story des Original-Homeworld fand ich persönlich etwas ansprechender, aber das ist Geschmackssache. Viel schwerer fällt gerade für Neulinge ins Gewicht, dass die Orientierung nur Personen mit ausgeprägtem dreidimensionalen Vorstellungsvermögen gelingt. Zudem gibt es Schwächen bei der Bedienung, wie beispielsweise die unlogische Maustastenanordnung. Insgesamt ist Cataclysm trotz aller Dementis im Prinzip eine aufgebohrte Zusatz-CD, doch immerhin von hoher Güte.

»Im Prinzip eine aufgebohrte Zusatz-CD.«

WERTUNG HOMEWORLD: CATACLYSM

▲ PRO
- GELUNGENES 3D-WELTRAUMGEFÜHL
- BEEINDRUCKENDE SCHLACHTEN

▼ CONTRA
- ORIENTIERUNG FÄLLT SCHWER

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **81**

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

FUSSBALL MANAGER BUNDESLIGA 2001

HERSTELLER: EA Sports **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (an einem PC) 3D-Karten: Direct3D **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.footballmanager.ea.com**

Kein anderer Fußball-Manager ist mit der offiziellen Bundesliga-Lizenz gesegnet. Fehlt nur noch ein wenig Spielwitz zum Glück.



Rechts unten ist unsere jüngste Taktikanweisung sichtbar: Mit Kontern soll der Vorsprung heimgeschaukelt werden. Die Grafikauflösung der 3D-Spielszenen beträgt starre 640 mal 480 Pixel.



Der Navigations-Balken mit den aufklappbaren Untermenüs ist bieder, aber praktisch. Im Hintergrund das E-Mail-Menü.

Ohne emsige Schreibtischtäter würde in der Bundesliga nicht viel laufen. Samstags kicken die Fußballer, doch unter der Woche betätigen sich Manager und Trainerstäbe als Drahtzieher des Millionen-Spiels.

Da der Arbeitsmarkt nicht sonderlich viele freie Stellen für professionelle Vereinsleiter hergibt, verwirklichen sich verkannte Hoeneße am PC. Wer beim Brüten über Aufstellung und Trainingsplan von aktuellen Spielerdaten und ansehnlicher 3D-Grafik umspült werden will, darf sich die Zunge am Mammutnamen von »Fussball Manager Bundesliga 2001« brechen.

Eine übersichtliche Menüleiste hilft Ihnen, flott zwischen Abteilungen wie Bauvorhaben, Teamtaktik oder Transfermarkt zu wechseln. Allerlei Informationen, Warnungen und Angebote werden Ihnen wie gehabt per »EA-Mail« unterbreitet. Ernsthaft neue Features sind dünn gesät. So beschleunigen Sie mit der »Boost«-Option das Leistungsvermögen einzelner Spieler, allerdings auf Kosten eines erhöhten Verletzungsrisikos.

Die schönsten Spielzüge

Nach Abschluss aller Planungen schlägt am Wochenende die Stunde der Wahrheit. Am Spielfeldrand betrachten Sie still leidend, wie Ihre Schützlinge das taktische Konzept im nächsten Punktspiel umsetzen - oder auch nicht. Eilige Manager begnügen sich mit einer Ansicht der Highlights und Instant-Ergebnisberechnung. Die 3D-Szenen basieren auf der Grafik-Engine der FIFA-Actionreihe, allerdings ohne deren optische Luxusqualität zu erreichen. Sie können neben allen 18 Bundesliga-Vereinen auch die Teams aus der 2. Liga und Regionalligen managen. Neben Deutschland stehen sieben europäische Länder mit insgesamt 20 weiteren Divisionen zur Wahl. Der Schwierigkeitsgrad hängt extrem von der gewählten Mannschaft ab. Mit Frankfurt kassieren Sie ständig Prügel, Bayern München garantiert dagegen mühelose Meisterschaften. **(hl)**



Damit die Jugendarbeit noch bessere Talente ausspuckt, stecken wir ein paar Milliönchen in den Bau einer Elite-Schule.

FAKTEN

- Fußball-Manager mit DFB-Segen
- Bundesliga, 2. Liga, Regionalligen
- Über 300 Vereine aus acht Ländern
- 3D-Spielszenen auf FIFA-Basis
- Team- und Spieler-Editor



HEINRICH LENHARDT

Ich habe schon lustigere Excel-Tabellen gesehen, aber die sachliche Menüstruktur sorgt wenigstens für makellose Übersicht. Das passt gut zum Sachbearbeiter-Charme dieser wenig inspirierten Liga-Verwaltung: Electronic Arts' Bundesliga-Manager mag lizenzierte Logos und Spielernamen haben, aber bei Spielwitz und originellen Ideen hapert es gewaltig. Nur bei den von Rolf Töpperwien kommentierten 3D-Spielszenen kommt minimal Leben in die Bude.

»Lieblose Retortenware.«

WERTUNG FUSSBALL MANAGER BUNDESLIGA 2001

▲ PRO
- REALISTISCHE TEAMS UND SPIELER
- SPIELSZENEN IN 3D

▼ CONTRA
- IDEENARM
- OBERFLÄCHLICH

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	50

PC PLAYER SPIELSPASS **66**

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

MADDEN NFL 2001

HERSTELLER: EA Sports **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTI-PLAYER:** bis 2 (an einem PC, Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.easports.com/games/madden2001/**

Blitzschnell orten Sie einen freien Receiver und betätigen im richtigen Moment dessen Anspiel-Taste.

American-Football-Fans können in diesem Jahr gar nicht anders, als EA Sports die Treue zu halten. Die Konkurrenz kneift und »Madden 2001« bleibt als einzige PC-Simulation zur neuen NFL-Saison übrig.

Die komplexe Action auf dem Feld schreit nach einem Gamepad mit sechs Feuerknöpfen. Nach der taktisch wichtigen Spielzugwahl sind Schnelligkeit, Übersicht und eine Prise Glück gefragt, um ein »First Down« zu erreichen.

Das Laufspiel ist griffig und erfolgsträchtig, gelungene Pässe haben dagegen Seltenheitswert. In den Tiefen des Spielmenüs können Sie solche Unebenheiten aber durch einen Bonus auf die Quarterback-Wurfkünste glätten.

Wer Durchhaltevermögen hat, baut den Kader über die Jahre auf und bindet beim »Draft« junge Talente an seinen Verein. Im »Great Games«-Modus spielen Sie die Schlussphasen klassischer Begegnungen nach. Europäische NFL-Teams wie »Frankfurt Galaxy« oder »Rhein Fire« stehen für Freundschaftsspiele zur Wahl. Dubiose Stärkeverhältnisse dämpfen dabei allerdings den Realismus: Die geringen Unterschiede zwischen Top-Teams und Fußabtretern sind vielleicht sozialverträglich, aber sportlich fragwürdig.

Rhein-Kicker Manni »Opa« Burgsmüller schenkt Frankfurt Galaxy ein Field Goal ein.

Echte Neuerungen beschränken sich auf weniger weltbewegende Aspekte wie etwa realistisch berechnete Trikotverschmutzung (weißer Riese, hilf!).

Namenspate John Madden grantelt dazu seine spärlichen Kommentare mit der Bärbeißigkeit eines Rentners, der gerade aus dem Mittagsschläfchen gerissen wurde. **(hl)**

WERTUNG
MADDEN NFL 2001
PC PLAYER
SPIELSPASS **76**

HEINRICH LENHARDT

Kein anderes Programm vermittelt die Atmosphäre einer Football-Übertragung im US-TV so gut – da fehlen nur noch die obligatorischen Werbespots für Bier oder Pickup-Trucks. Madden 2001 wurde poliert und überarbeitet, spielt sich aber nicht großartig anders als die 2000er-Ausgabe. Ein solider Spaß ohne große Überraschungen, der nur mit dickem Rechner und Regelkenntnissen genießbar ist.

»Fehlt nur noch die Bier-Werbung.«

SPARSCHWEIN



Auf Ihrem Konto herrscht Flaute? Keine Panik: Unsere aktuellen Budget-Titel sorgen auch in den ersten kühlen Herbsttagen für spannende Spieleunterhaltung.

DIE SIEDLER 3

Während Blue Byte gerade am vierten Teil letzte Hand anlegt, wuseln die Vorgänger von »Die Siedler 3« nun als günstige Hilfsarbeiter im Budget-Regal. Ihre Aufgabe besteht darin, mit einer kleinen Handvoll an Einwanderern eine florierendes Dorf zu errichten.

Die vorgegebenen Rohstoffe gehen schnell zu Neige, so dass Sie schleunigst Holzfällerhütten, Bauernhöfe, Kornmühlen und Bergwerke errichten müssen. Letztendlich dienen die Erträge Ihrer Bemühungen dazu, Soldaten auszurüsten, die dann für Sie feindliche Gebiete erobern. Liefern Sie regelmäßig Opfergaben an die Götter ab, so belohnen diese Ihre Armee mit größerer Stärke. Die Siedler 3 bieten ein komplexes Wirtschaftssystem, das trotz seines Umfangs noch überschaubar bleibt und auch jede Menge Abwechslung bietet. Allein den drei verschiedenen Völkern bei ihrer Arbeit zuzusehen macht jede Menge Spaß. Für 20 Mark fangen die Schergen mit dem Bauen und Erobern an. **(dk)**



In »Die Siedler 3« kämpfen drei Völker um die Weltherrschaft.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Blue Byte Software/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 1/99
DAMALIGE WERTUNG: 85

PC PLAYER SPIELSPASS 83

AGE OF EMPIRES

GOLD PLAYER PC PLAYER

Der erste Teil des Strategiespiels von Microsoft versetzt Sie in die Antike. Zwölf Völker buhlen um die Weltherrschaft. Sie vergrößern Ihre Siedlung, indem Sie eifrig Gebäude errichten und neue Technologien entwickeln, die entweder die Arbeit der Bürger effizienter gestalten oder die hauseigene Armee stärken. Sind genügend Bauwerke und Rohstoffe vorhanden, können Sie in ein neues Zeitalter springen, welches Ihnen noch mehr Möglichkeiten bietet. Jedes Volk hat entsprechende Fähigkeiten und bietet neben verschiedenen Gebäuden auch unterschiedliche Soldaten und Kampfgeräte an. Obwohl grafisch in die Jahre gekommen, ist der Klassiker immer noch spielenswert. **(dk)**





»Age of Empires« bietet komplexe Strategie in der Antike.

WERTUNG BUDGET

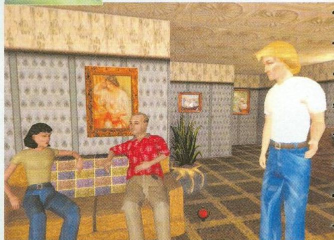
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Microsoft/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/97
DAMALIGE WERTUNG: 90

PC PLAYER SPIELSPASS 85

GABRIEL KNIGHT 3 GOLD

Ein wohlhabender Prinz lädt den Bestseller-Autoren und Hobby-Schattenjäger Gabriel Knight auf seinen Landsitz bei Paris ein. Der Blaublütige benötigt die Erfahrung des deutschstämmigen Amerikaners, der sich schon in zwei anderen Abenteuern als Voodoo- und Werwolfexperte erwiesen hat. Doch kaum in Paris angekommen, wird der Sohn des Prinzen von Unbekannten entführt. Gabriel nimmt die Verfolgung auf und landet im französischen Dörfchen Rennes-le-Château. Dort macht er sich (unter anderem auch mit alten Bekannten aus den Vorgängerspielen) auf die Suche nach dem vermissten Kind und wird dabei zufällig von Touristen in eine Jagd nach dem Heiligen Gral verwickelt. Das umfangreiche Adventure ist komplett in schöner 3D-Grafik gehalten und bietet selbst Profis knackige Rätselkost. Für 50 Mark Honorar startet Gabriel Knight ins Abenteuer. **(dk)**





Im dritten Teil macht sich Gabriel Knight auf die Suche nach dem Heiligen Gral.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Adventure
HERSTELLER: Sierra/Havas Interactive
PREIS: Circa 50 Mark
GETESTET IN: PC Player Januar 2000
DAMALIGE WERTUNG: 80

PC PLAYER SPIELSPASS 80

DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB



Mit Verbrechen kann man schon mal eine schnelle Mark machen. Vorausgesetzt, Sie beherrschen das Handwerk. Als Dieb Garret durchkämmen Sie mittelalterliche Gebäude auf der Suche nach wertvollen Dingen. Geschickt nutzen Sie dabei dunkle Ecken aus, um von den gesetzestreuen Wachleuten nicht entdeckt zu werden. Optisch erinnert das Spiel sehr an einen herkömmlichen 3D-Shooter, doch wenn Sie in »Dark Project« einen nervösen Zeigefinger haben, locken Sie nur die Aufmerksamkeit Ihrer Gegner auf sich. Feinde sollten Sie also nur dann erledigen, wenn sich in näherer Umgebung niemand aufhält. Selten zuvor schaffte es ein anderes Spiel, eine solch packende Atmosphäre aufzubauen. Auch wenn die Grafik heute nicht mehr so überragend ist, für 20 Mark empfehlen wir Ihnen dringend, in die Haut des Profidiebes zu schlüpfen. **(dk)**





In Dark Project sollten Sie möglichst wenig Bekanntschaft mit diesen Herren machen.

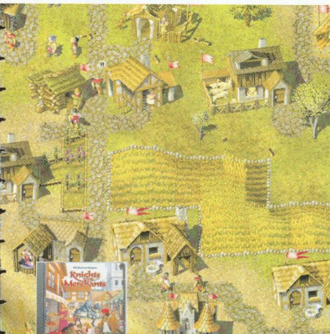
WERTUNG BUDGET

GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 2/99
DAMALIGE WERTUNG: 94

PC PLAYER SPIELSPASS 86

KNIGHTS & MERCHANDS

Ein Krieg tobte im idyllischen Königreich und das Land steht vor dem finanziellen Ruin. Jetzt liegt es an Ihnen, die monarchischen Kassen wieder klingeln zu lassen. In bewährter Aufbau-Strategie-Manier errichten Sie eine funktionierende Infrastruktur und meistern in 20 Missionen verschiedene Aufträge. Zum Teil verzichtet das Programm dabei völlig auf den Aufbauaspekt und konzentriert sich ausschließlich auf Kampfeinsätze. Das Spiel ist zwar keine Siedler-Konkurrenz, Aufbau-Liebhaber werden aber kurzfristig ihren Spaß haben. **(dk)**



»Knights & Merchand«s bietet klassische Aufbau-Kost in mittelalterlicher Umgebung.

WERTUNG BUDGET

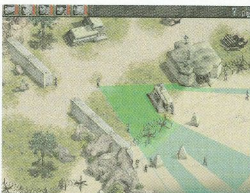
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Topware Interactive/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 10/98
DAMALIGE WERTUNG: 77

PC PLAYER SPIELSPASS 72

COMMANDOS:
HINTER FEINDLICHEN LINIEN

Der Zweite Weltkrieg ist im vollen Gange und eine kleine Truppe hat es sich zur Aufgabe gemacht, mit geschickten Sabotageakten den Deutschen das Leben schwer zu machen. In »Commandos« verschaffen Sie sich Zugang zum Feind und kapern dort beispielsweise Flugzeuge oder zerstören wichtige Einrichtungen. Ihre Aktivitäten müssen sich dabei dem Sichtradius des Feindes entziehen, sonst haben Sie ein ernsthaftes Problem. Commandos bietet sehr knackige Echtzeit-Strategie der etwas anderen Sorte. Jetzt sogar für 20 Mark. **(dk)**





Dringen Sie in die feindliche Basis ein, ohne entdeckt zu werden.

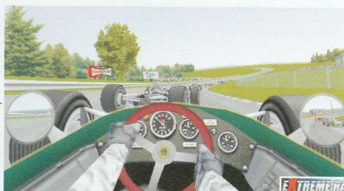
WERTUNG BUDGET

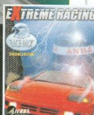
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 7/98
DAMALIGE WERTUNG: 85

PC PLAYER SPIELSPASS 85

EXTREME RACING

Havas Interactive macht mit seiner neuen Sammlung »Extreme Racing« allen Rennsportfreunden den Mund wässrig. In dem rund zwei Jahre alten, aber immer noch spielenswerten **Grand Prix Legends** fahren Sie mit den spoilerlosen Boliden der 1968er Formel-1-Saison. Auch in dem rund ein Jahr alten **Nascar Legends** gurken Sie mit nostalgischen Rennwagen durch die Gegend - diesmal kommen die Vehikel aus den 70ern. Und wenn Sie lieber auf zwei Rädern an der frischen Luft unterwegs sind, dann freuen Sie sich auf die staubigen Kurse der Motocross-Simulation **Extreme Biker**. Für rund 50 Mark dürfen Sie in allen drei Spielen Gas geben. **(dk)**





Die Compilation »Extreme Racing« bietet drei hervorragende Rennspiele wie Grand Prix Legends, in dem Sie Formel 1 Renner beispielsweise aus den 60er Jahren fahren.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Havas Interactive
PREIS: Circa 50 Mark



Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Adventure Hall of Fame	1	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	Empfehlenswert
Battle Isle-Platinum	2	Battle Isle 1-3 inkl. Missions-CDs, Incubation inkl. Missions-CD	Blue Byte	40 Mark	Nicht schlecht
Blizzard Anthology	3	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	Empfehlenswert
Extreme Racing	4	Grand Prix Legends, Nascar Legends, Extreme Biker	Havas Interactive	50 Mark	Empfehlenswert
Five Pack Vol. 2	5	Bleifuss Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Millennium Edition	6	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Vol. 1	7	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	Empfehlenswert
Gold Games 3	8	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	Empfehlenswert
Gold Games 4	9	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	Empfehlenswert
GT Collect 1	10	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Heroes of Might & Magic Trilogy	11	**Heroes of Might & Magic 1–3**	**Ubi Soft**	**90 Mark**	Nicht schlecht
Legenden der Antike	12	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 1	13	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 2	14	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 3	15	Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Revolution Classic Adventures	16	Baphomets Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.t.Temptress	Ubi Soft	50 Mark	Nicht schlecht
The Dome Games	17	Anstoss 2 Gold, Civilisation 2, Mech Commander, Monopoly, N.I.C.E. 2	RTL 2/ THQ	35 Mark	Nicht schlecht





Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

ICH GLAUB', ICH SPINNE!

VIDEO GAMES

Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- Immer als Erster informiert
- Jede Ausgabe frei Haus
- Im Abo 14% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis



HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, brauchst du nichts weiter zu tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20; Schüler-/Studentenpreis DM 60,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPP0A

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Age of Wonders	Strategie	1/2000	Triumph Studios/ Take 2 Interactive	73	40 Mark	Nicht schlecht
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	Sparen Sie Ihr Geld!
Amerzone	Adventure	11/99	Havas Interactive	60	40 Mark	Sparen Sie Ihr Geld!
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Max Design/Infogrames	82	65 Mark	Empfehlenswert
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Bioware	83	50 Mark	Empfehlenswert
Civilisation 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	Empfehlenswert
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	Nicht schlecht
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	Nicht schlecht
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	Nicht schlecht
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Earth	Action-Adventure	11/97	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	Nicht schlecht
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	Empfehlenswert
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	Empfehlenswert
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	Empfehlenswert
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSF/Matell Interactive	83	40 Mark	Empfehlenswert
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	78	20 Mark	Empfehlenswert
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	Empfehlenswert
Forsaken	Action	5/98	Probe Entertainment/Acclaim	83	50 Mark	Empfehlenswert
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Volition/Interplay	86	50 Mark	Empfehlenswert
Gabriel Knight 3 Gold	Adventure	1/2000	Sierra/Havas Interactive	80	50 Mark	Empfehlenswert
Gorky 17	Rollenspiel	12/99	Metropolis/Topware Interactive	75	50 Mark	Nicht schlecht
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	Empfehlenswert
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	92	80 Mark	Empfehlenswert
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	Nicht schlecht
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	Empfehlenswert
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	Empfehlenswert
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	Nicht schlecht
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	Empfehlenswert
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	Empfehlenswert
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimmulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	Empfehlenswert
Knights & Merchands	Strategie	10/98	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	Empfehlenswert
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	Empfehlenswert
Mech Commander	Strategie	8/98	Hasbro Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
NBA Live '99	Sport	1/99	EA Sports/Electronic Arts	88	40 Mark	Empfehlenswert
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	89	40 Mark	Empfehlenswert
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	Empfehlenswert
Outcast	Action-Adventure	9/98	Infogrames	86	40 Mark	Empfehlenswert
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	Empfehlenswert
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	Empfehlenswert
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	Empfehlenswert
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	Nicht schlecht
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	25 Mark	Nicht schlecht
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	40 Mark	Nicht schlecht
Rogue Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	Nicht schlecht
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	Empfehlenswert
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Enlight Studios/Interact. Magic	75	25 Mark	Nicht schlecht
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	Nicht schlecht
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	Empfehlenswert
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	Empfehlenswert
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Tomb Raider 2	Action	12/97	Eidos Interative/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos Interactive	75	45 Mark	Nicht schlecht
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	86	15 Mark	Empfehlenswert
Turok 2 Classic	Action	2/99	Iguana Software/Acclaim	73	50 Mark	Nicht schlecht
Tzar	Strategie	5/2000	Infinite Loop/Take 2 Interactive	70	50 Mark	Nicht schlecht
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	85	20 Mark	Nicht schlecht
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	Empfehlenswert
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	Nicht schlecht
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	SSI/Electronic Arts	76	30 Mark	Empfehlenswert
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	81	40 Mark	Empfehlenswert
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	Empfehlenswert
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	Empfehlenswert

Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

HALLOFFAME

STRIKE COMMANDER



Keine neuen Raketen, bevor die alten nicht verbraucht sind: Nachschub kostet Geld.

Den phänomenalen Erfolg der »Wing Commander«-Reihe vor Augen, sagte sich Chris Roberts: Warum keine Action-Flugsimulation mit Story und Edel-Präsentation machen?


Auch wenn es heute grob und pixelig aussieht: 1993 waren texturierte Böden eine Sensation. Mit Ihrer F-16 flogen Sie in VGA-Auflösung über richtige Städte.


In der CD-Version ließ sich das Cockpit wegblenden, um eine bessere Übersicht zu ermöglichen.

Begeben wir uns zurück in eine Zeit, in der mit Flugsimulationen noch Geld zu verdienen war. 1993 erschien »Strike Commander« und setzte neue Maßstäbe.

Als Geschwader-Kommandant der Söldner-Einheit Wildcats flogen Sie so manchen Einsatz in der nahen Zukunft. Die Machart entsprach dabei der »Wing Commander«-Reihe aus dem gleichen Hause: Mit Bitmap-Zwischensequenzen baute die Truppe um Chris Roberts (mittlerweile Chef von Digital Anvil) eine spannende Story auf, die eigentliche Engine zauberte einen bisher noch nie gesehenen Detailreichtum auf den Monitor. Vergessen waren nackte, hässliche Polygone - alles war mit Texturen verziert. Das hatte freilich seinen Preis, denn auf den damals noch sehr verbreiteten 386er-PCs hoben die Kampfflieger nur im Schneckentempo ab. 8 Megabyte RAM mussten auch sein. Tatsächlich war Strike Commander erst auf den später herauskommenden ersten Pentium-Modellen wirklich flott spielbar.

Ohne Kohlen nix zu holen

Der eingebaute Wirtschaftspart zwang Sie zum Sparen – wie schon vor dem Kauf der Preis des Produkts: Für das »Speech Accessory Pack« berappten Sie die Kohle einer normalen Missions-CD, die dann auch noch unter dem Namen »Tactical Operations« erschien. CD-ROM-Besitzer hatten es da besser: Zum Preis des eigentlichen Spiels bekamen sie ein halbes Jahr später alle Zusatz-Packs und Patches auf einem Silberling, dazu ein mehrere Dutzend Megabytes großes Render-Video als neuen Vorspann und erweiterte Spielmöglichkeiten.

So ließ sich etwa das Cockpit ausblenden, dazu gab es einen Instant-Action-Modus, in dem Sie sich mit allen sonstigen Fluggeräten messen können.

Seither ist es keinem Hersteller gelungen, eine derartig spannende Flugsimulation auf den Markt zu bringen; dazu trägt sicherlich das actionreiche Konzept einen großen Teil bei, denn hier mussten Sie keine Anleitungen in Telefonbuchstärke wälzen. Auch die Quasi-Nachfolger »Pacific Strike« und »Wings of Glory« konnten nicht anknüpfen. **(mash)**

WUSSTEN SIE ...

... dass das »Speech Accessory Pack« horrende 60 Mark gekostet hat?
... dass Strike Commander in der Reihe EA-Classic noch heute erhältlich ist?
... dass Strike Commander schon die Unsitte der ewig verschobenen Erscheinungstermine praktizierte? Erst anderthalb Jahre nach dem angepeilten Termin war das Spiel fertig; Unkenrufe besagten, dass Chris Roberts nur auf die passende Rechnergeneration gewartet hat.
... dass Sie während der CD-Ladezeiten »Pong« spielen konnten?



In animierten Bildchen wurde Ihnen die Story erzählt, die zwar klischeebeladen, aber trotzdem spannend war.

STRIKE COMMANDER

- **Erstveröffentlichung:** 1993
- **System:** PC
- **Hersteller:** Origin Systems
- **Historisch wertvoll, weil ...**

... es wohl die letzte erfolgreiche Action-Flugsimulation war.
... es als erste Flugsimulation vollständig texturiertes Terrain bot – auch wenn es nur VGA-Auflösung gab.
... hier die Wing-Commander-Machart von Origin erstmals auf ein anderes Szenario übertragen wurde.

PLAYER'S GUIDE



Ironie des Schicksals: Je öfter auf das niedliche Vögelchen gefeuert wird, desto größer wird dessen Einfluss. Wenn das so weitergeht, geraten vielleicht bald die Redakteure ins Visier.

GEFÄHRDETE ARTEN

Der überragende Erfolg eines kürzlich erschienenen Programms ließ die gesamte Branche aufhorchen. Wie war es nur möglich, dass in deutschen Landen eine derart gut gemachte, wohl durchdachte, perfekt programmierte und vor Spieltiefe strotzende Simulation entwickelt werden konnte? **Moorhuhn 2** mischt den Markt auf, bricht mit sämtlichen Konventionen und revolutioniert die gesamte Spielebranche. Zukünftig werden wohl nur noch hochklassige Simulations-Ballerorgien in Moorhuhn-Art entwickelt. Warum auch nicht? Fast alle Computerspiel-Genres sind in diesem einen Programm enthalten. Die Ego-Shooter-Perspektive erfreut alle schießwütigen Actionfreaks, die begrenzte Spielzeit erfordert akkurates strategisches Vorgehen und Adventure-Freaks kommen auf ihre Kosten, da sich versteckte Boni ersch(l)ießen lassen.

»So lasst uns denn ein (Moor-)Hühnchen rupfen!«

Da ist es dann nur noch eine Frage der Zeit, bis PC-Spiele-Redakteure zum Abschuss freigegeben werden: Alle zukünftigen Spiele sind entweder Moorhuhn-2-Ableger oder Add-ons, somit entfallen in der Zukunft Spieletests in Magazinen. Berichte über den jeweils neuesten Flattervieh-Klon werden auch nicht mehr von Redakteuren verfasst, stattdessen wird das Spiel »Moorhuhn: Sim Schreiberling« gestartet, das bei erzieltem Highscore einen druckreifen Text ausspuckt (so wie diesen, den Sie soeben lesen ...).

Redakteure auf der Liste der gefährdeten Arten? Sie können mithelfen, dieses Horrorszenario abzuwenden; wir bitten Sie herzlich: Spielen Sie doch ab und zu auch noch mal etwas anderes!

Mit aufrichtigem Dank für die Arterhaltung,

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

EDITORIAL

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Deus Ex	9	(0190) 192 464 – 164
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1. Akt	2	(0190) 192 464 – 151
2-4. Akt	6	(0190) 192 464 – 158
Diablo 2 (Charakterentwicklung)	2	(0190) 192 464 – 166
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Ground Control	2	(0190) 192 464 – 161
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Icewind Dale	8	(0190) 192 464 – 162
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KISS: Psycho Circus	7	(0190) 192 464 – 165
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
MDK 2	8	(0190) 192 464 – 159
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 160
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Vampire: The Masquerade Redemption	8	(0190) 192 464 – 157
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warlords: Battlecry	2	(0190) 192 464 – 163
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	2	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

PC PLAYER

HARDWARE

Gefangen im Aufrüst-Wahnsinn



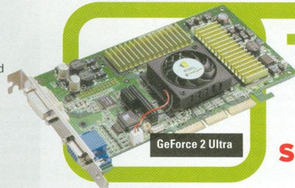
Jochen Rist

So langsam drehen die Hersteller von Grafikkarten komplett durch. Insbesondere NVIDIA. Da lösen neue Modelle die alten so rücksichtslos ab wie der Winder den Herbst. Fangen wir doch einmal an zu zählen: GeForce 256, GeForce 256 DDR, GeForce 2 64 MB, GeForce 2 GTS 2, GeForce GTS 2 64 MB und GeForce 2 MX. Als ob das vorerst nicht ausreichen würde, schiebt NVIDIA in gnadenlos kurzen Zeitabständen zwei neue Varianten hinterer. Während die GeForce 2 Ultra in der letzten Ausgabe überraschend in der News-Rubrik auftauchte, gab es diesen Monat schon einen Test mit einer direkt von NVIDIA gelieferten Platine. Und zur Krönung lesen Sie in den Hardware-News dieser Ausgabe schon etwas über die so genannte GeForce 2 Pro, die wohl etwas niedrigere Taktfrequenzen als das Ultra-Modell besitzt.

Na, alles senkrecht? Wer da nicht ständig am Entwicklungs-Ball klebt, der darf einpacken. Obendrein dreht die Konkurrenz natürlich keine Däumchen. Auch ATI hält verschiedene Radeon-Grafikkarten an der Leine. Um 3Dfx ist es leider etwas leise geworden. Die Voodoo 5-6000 wurde schon so oft angekündigt und verschoben, dass wir uns wohl auf der nächsten CeBit die gleiche Vorführung und Argumentation wie schon auf der E3 und der ECTS reinziehen dürfen. Technologischer Vorsprung und bessere Beziehungen zwischen NVDIA und Spieleprogrammierern scheinen der 3Dfx-Konkurrenz das Wasser abzugraben. Auf der ECTS erwartete einen beinahe an jedem Stand ein Monitor-Schildchen mit NVIDIA-Logo. Eine eindeutige Dominanz also. Dennoch wurde eine Voodoo5-Karte zur Hardware der Messe gekürt. Merkwürdig, oder? Trotzdem schiebt 3Dfx eine Palette an Grafikkarten hinterher, die aber alle unter dem Niveau einer Voodoo5-5500 beschleunigen. Sie sehen schon, der Grafikkarten-Markt ist überschwemmt und der Käufer darf seine gerade einmal zwei Monate junge Platine plötzlich für 250 Mark auf eBay versteigern. Und das alles weil aktuelle Varianten schon wieder mehr Leistung aus den Spielen kitzeln. Doch für den Normal-Spieler ist der Unterschied eher marginal. Nicht jeder möchte kapieren, dass eine Grafikkarte, die heute 1000 Mark kostet, morgen nur noch 800 Mark Wert ist, weil der Hersteller auf der gerade neu erschienenen Platine schon wieder Chip- und Speichertakt erhöht hat. Und wenn die ewige Upgrade-Methode nicht mehr so richtig zieht, dann erscheint in wenigen Monaten eben eine Low-Cost-Karte, die nur noch 500 Mark kostet und fast so schnell ist wie der gerade aktuelle 1000-Mark-Bonzen-Chip. Auch so lässt sich die Kundschaft dauerhaft bei der Stange halten. Willkommen in der Endlosschleife ...



Kurztests



GeForce 2 Ultra



Rio 6000



Matrox Millennium G450



Im Test

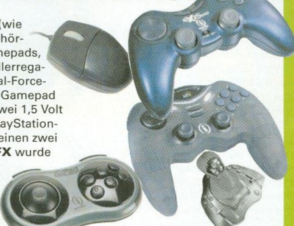
+++ HARDWARE-NEWS – SEITE 200 +++ TECHNIK TREFF – SEITE 214 +++ KEINE PANIK – SEITE 212 +++ LAN-PLAYER – SEITE 218

HARDWARENEWS

Eingabegeräte en masse von Interact ■ Günstige 3Dfx Voodoo-Grafikkarten ■ Und schon wieder eine neue GeForce

GROSSANGRIFF VON INTERACT

Im November überschwemmt Interact (wie so manch anderer Hersteller) den Zubehörmarkt. Insgesamt stürzen sich drei Gamepads, ein Joystick und eine Maus in die Händlerregale. In das **Hammerhead FX** wurde Dual-Force-Vibration eingepflanzt. Es soll als Profi-Gamepad den Vorgänger beerben und benötigt zwei 1,5 Volt Batterien für den Rütteleffekt. An die PlayStation-Variante lehnt sich das **Axis Pad** mit seinen zwei analogen Ministicks an. Der **Cyclone FX** wurde ebenfalls in der dritten interactschen Generation geboren und kam um das Dual-Force-Gen ebenso wenig herum. Seit neuestem lässt Interact selbst Notebook-Besitzer nicht im Regen stehen, sondern preist mit der **GoMouseT** einen Mini-Nager und dem **GoPad FXT** ein Mini-Gamepad an. Offizielle Preisangaben gab es bei Redaktionsschluss noch keine.



Ab November winken Ihnen im Hardwareladen neue Interact-Joysticks, -Gamepads und eine Notebook-Maus zu.

VOODOO 4-4500 UND VOODOO 5-5500 PCI

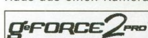
Schon seit ein paar Wochen steht die **Voodoo 5-5500** mit PCI-Schnittstelle beim Händler um die Ecke. Nun schiebt 3Dfx eine etwas langsamere, aber auch günstigere Grafikkarte mit der Bezeichnung **Voodoo 4-4500** hinterher. Die Platine trägt einen VSA-100-Chip und besitzt 32 MByte Speicher, was die Gesamtleistung im Vergleich zur Voodoo 5-5500 natürlich nach unten zieht. Zu einem Preis von 300 Mark soll die kleine Voodoo wohl der GeForce 2 MX den Marsch blasen.



3Dfx versucht sich mit günstigen Voodoos eine Scheibe vom Low-Budget-Kuchen abzuschneiden

GEFORCE UND KEIN ENDE

Gerade eben kam die GeForce 2 Ultra heraus – schon tröpfeln Details zur nächsten GeForce-Karte durch. Dabei handelt es sich aber nicht um den Nachfolger, sondern um eine abgespeckte Version der GeForce 2 Ultra. Angeblich soll die etwas günstigere **GeForce 2 Pro** mit 200 MHz Chip- und 400 MHz Speichertakt langsamer arbeiten als das Ultra-Modell (250-/460 MHz). Dafür bietet die GeForce 2 Pro von Haus aus einen Kamera-, Flat-Panel-, TV-, DVI- und Monitoranschluss. Ausserdem überholt sie die Leistung einer GeForce 2 GTS (200-/333 MHz).



Wo bleibt der Durchblick?! Schon wieder eine GeForce-Karte mit neuer Bezeichnung.

MOTOROLA A009 GPRS HANDY

Hat zwar mit PC-Spielen nicht viel gemeinsam, dürfte aber für so manchen Hardware-Liebhaber trotzdem interessant sein. Motorola bringt noch dieses Jahr ein neues Mobiltelefon auf den Markt, welches Sie einerseits als übliches Handy und andererseits als kleine Spielplattform missbrauchen. Das **A009 GPRS** ist etwas breiter als ein normales Handy, dafür aber genauso hoch. Unter dem aufklappbaren Bedienfeld befindet sich ein kleiner VGA-Bildschirm mit einer Auflösung von 320 mal 240 Bildpunkten und ein Steuerkreuz.



Das A009 GPRS bietet VGA in 320x240.

GUILLEMOTS NEUE BABY-SOUNDKARTE

Guillemot stellte jüngst einen Neuzugang in die eigene Soundabteilung. Die **Maxi Sound Muse** bietet 3D-Sound, den vier anschließbare Lautsprecher erzeugent. Das 70 Mark günstige Kärtchen unterstützt die Sound-Standards DirectSound 3D, EAX1.0 und A3D 1.0. An Software legt Guillemot ein kleines Bundle mit Mixer-Software bei. Die Maxi Sound Muse gehört zu den günstigsten Soundkarten.



Maxi Sound Muse – die neue Low-Budget-Soundkarte von Guillemot.

INTEL ZIEHT PENTIUM III ZURÜCK

Die größten Abnehmer von PentiumIII-Prozessoren - wie zum Beispiel Dell - haben ihre 1.13 GHz PentiumIII-CPUs wieder an den Hersteller zurückgeschickt. Grund dafür ist ein interner Fehler, der bei einer Kernel-Kompilation vom altbekannten Tom Pabst (www.tomshardware.com) herausgefunden wurde. Nach ein paar Testphasen und längeren Diskussionen entschied sich Intel schließlich die defekten Chips einzusammeln. An Endkunden gingen noch keine Einheiten raus, ansonsten hätte es wohl ein Desaster gegeben, welches sich mit dem Bug der ersten Pentium-Prozessoren hätte messen können.



Ein Bug im Pentium 1.13 GHz wurde gerade noch rechtzeitig erkannt.

POWERVR-NACHFOLGER KOMMT BALD

Der **Kyro-Grafikkartenchip** (der Vorgänger PowerVR 2 verrichtet seinen Dienst in Dreamcast-Konsolen) kommt trotz der Überdominanz von NVIDIA nun doch noch heraus. Die beiden Chip-Produzenten ST Microelectronics und PowerVR entwickelten zusammen den Baustein, der schon in diesem Herbst auf den ersten Grafikkarten zu sehen sein wird. Vier Anbieter, unter anderem Videologic, werden zu dem Zeitpunkt mit Boards aufwarten können. Weitere Firmen sollen folgen. Der Kyro-Chip soll der GeForce 2 MX Paroli bieten.



Konkurrenz für die GeForce 2 MX: der Kyro-Chip.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

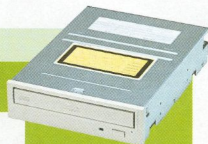
Boxen



1. Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis:** 440 Mark **Test in:** 5/2000
2. Creative Four Point Surround FPS 2000 Digital **Ca. Preis:** 320 Mark **Test in:** 5/2000
3. Labtec APX-4620 **Ca. Preis:** 350 Mark **Test in:** 2/99 (86 Punkte)

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

DVD-Laufwerk



1. Pioneer DVD-A04SZ **Ca. Preis:** 260 Mark **Test in:** –
2. Aopen DVD1040-Pro **Ca. Preis:** 290 Mark **Test in:** –
3. LG DRD-8080B **Ca. Preis:** 250 Mark **Test in:** –

PREIS TIPP
Toshiba SD-M1302
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: –

Monitor



1. Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll) **Ca. Preis:** 950 Mark **Test in:** 4/2000 (87 Punkte)
2. Liyama Vision Master 451 (19 Zoll) **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 4/2000 (85 Punkte)
3. Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll) **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

2D/3D-Beschleuniger



1. Hercules 3D Prophet GTS 2 64 MB **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 8/2000
2. Hercules 3D Prophet GTS 2 32 MB **Ca. Preis:** 850 Mark **Test in:** 8/2000
3. ASUS AGP-V7700 **Ca. Preis:** 750 Mark **Test in:** 8/2000

PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 300 bis 330 Mark
Test in: 9/2000 (77 Punkte)

Gamepad



1. Logitech Wingman Gamepad **Ca. Preis:** 50 Mark **Test in:** 11/99 (85 Punkte)
2. Microsoft Sidewinder Gamepad **Ca. Preis:** 70 Mark **Test in:** 11/99 (81 Punkte)
3. Interact HammerHead FX **Ca. Preis:** 100 Mark **Test in:** 1/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/99 (85 Punkte)

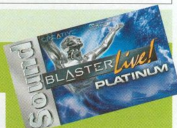
Joystick



1. Microsoft Sidewinder Precision Pro **Ca. Preis:** 120 Mark **Test in:** 9/99 (86 Punkte)
2. Gravis Xterminator Dual Control **Ca. Preis:** 100 Mark **Test in:** 7/2000
3. Thrustmaster Top Gun Platinum **Ca. Preis:** 90 Mark **Test in:** 9/99 (80 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Soundkarte



1. Creative Labs Soundblaster Live! Platinum **Ca. Preis:** 450 Mark **Test in:** 5/2000 (90 Punkte)
2. Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis:** 140 Mark **Test in:** 5/2000 (85 Punkte)
3. Videologic Sonic Vortex 2 **Ca. Preis:** 160 Mark **Test in:** 5/2000 (75 Punkte)

PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1. Saitec R4 Force Wheel **Ca. Preis:** 400 Mark **Test in:** 5/99 (87 Punkte)
2. Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel **Ca. Preis:** 300 Mark **Test in:** –
3. Logitech Wingman Formula Force **Ca. Preis:** 400 Mark **Test in:** 5/99 (72 Punkte)

PREIS TIPP
Guillemot Force Feedback Racing Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 2/2000 (82 Punkte)

Maus



1. Microsoft IntelliMouse Explorer **Ca. Preis:** 130 Mark **Test in:** 6/2000 (88 Punkte)
2. Microsoft IntelliMouse Optical **Ca. Preis:** 110 Mark **Test in:** 6/2000 (88 Punkte)
3. Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye **Ca. Preis:** 110 Mark **Test in:** 6/2000 (87 Punkte)

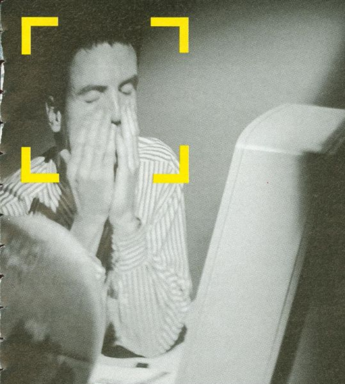
PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

Lenkrad



1. Thrustmaster NASCAR Pro Digital **Ca. Preis:** 200 Mark **Test in:** 2/2000 (88 Punkte)
2. Saitek R4 Racing Wheel **Ca. Preis:** 180 Mark **Test in:** 10/99 (83 Punkte)
3. Fanatec Le Mans **Ca. Preis:** 150 Mark **Test in:** 10/99 (82 Punkte)

PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)



7:15 INSTALLATION

9:25 TESTLAUF

11:07 ERROR

11:08 SYSTEMABSTURZ

11:15 ABSCHALTEN

„Mich hat der Computer-Virus voll erwischt. Der Tag ist gelaufen. Die neue BIKE holt mich hier raus. Gibt mir den nötigen Kick. Zeigt mir Technik-Tipps, neue Trails und hält mich mit Szene-News auf dem Laufenden. BIKE zeigt mir den Weg."

ENJOY YOUR BIKE!

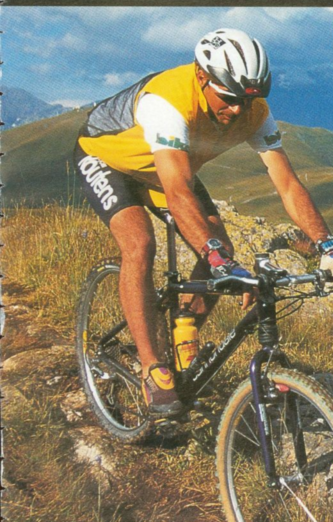




Foto: Georg Baumewerd

JETZT NEU AM KIOSK!

bike EUROPAS GRÖßTES MOUNTAINBIKE-MAGAZIN.

www.bike-magazin.de

adland





Mit dem Controlpad verteilen Sie gezielt Ihre Kommandos.

MICROSOFT SIDEWINDER GAME VOICE

Ein relativ neuer Trend unter Mehrspieler-Fans ist die Verwendung von Kopfhörer und Mikrofon. Während erste Programme wie »Roger Wilco« lediglich für Internet-Gespräche dienten, geht Microsoft einen Schritt weiter und bringt mit dem **Sidewinder Game Voice** eine Softwarelösung inklusive darauf zugeschnittener Hardware heraus. Aus der Verkaufsverpackung purzeln ein so genanntes Headset (Kopfhörer mit daran befestigtem Mikrofon) und eine Kontrolleinheit samt Software. Von einem 130 Mark teuren Produkt darf man natürlich keinen High-End-Kopfhörer erwarten, doch die Sidewinder-Lösung ist dafür schön leicht und überzeugt auch optisch. Doch nun zur eigentlichen Attraktion, dem Controlpad: Mit ihm ordnen Sie in Internet- oder Netzwerkspielen einem Spieler einen Button zu, über den Sie ihn dann direkt ansprechen. Das funktioniert natürlich auch mit Gruppen. Bis zu vier Knöpfe lassen sich mit Teams oder einzelnen Personen belegen. Um sich mit allen Teilnehmern eines Spiels zu unterhalten, genügt ein Druck auf die »All«-Taste. Hinzu kommt noch ein Lautstärkeregler, eine Mute-Taste und der »Command«-Knopf, mit dem Sie die Spracherkennung aktivieren.

Akustische Kommandos für die populärsten Spiele sind bereits in der Software integriert, besser ist es jedoch die Befehle erneut aufzunehmen.

Fazit

Für reine Netz-Kommunikation reicht auch ein simples Mikro plus Kopfhörer und das kostenlose Internet-Programm Roger Wilco. Sollten Sie davon jedoch keines besitzen, dann dürfen Sie als Spieler mit Hang zu Multiplayer-Schlachten mit dem Kauf des Game Voice liebäugeln. Damit bekommen Sie nicht nur ein Gerät zur Kommunikation, sondern auch zur Sprachsteuerung. Bevor Sie jetzt aber voller Begeisterung in den nächsten Laden sprinten, sei gesagt, dass sich die Game-Voice-Lösung erst ab einer ISDN-Verbindung so richtig lohnt. Mit einem normalen Modem müssen Sie aus Geschwindigkeitsgründen die Sprachqualität reduzieren. Das gilt selbstverständlich nicht für Spiele im heimischen Netzwerk. Doch selbst dort gibt es in der Sprachübertragung eine kurze Verzögerung, weshalb Sie vom Einsatz in rasanten Actionspielen Abstand nehmen sollten. Dort spielt es sich mit Tastaturkürzeln effizienter. In Spielen wie »Counterstrike« oder »Everquest« sind Sie mit dem Game Voice gut aufgehoben, von einer Verwendung in Actionspielen wie Unreal Tournament oder Q3A raten wir hingegen ab. **(jr)**

www.microsoft.com/sidewinder

WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER GAME VOICE
CA. 130 MARK ■ KOMMUNIKATIONSGERÄT

PRO
▲ KOMFORTABLE SOFTWARE
▲ DURCHDACHTES CONTROLPAD

CONTRA
▼ QUALITATIV ARMES HEADSET
▼ KLEINE SPRACHVERZÖGERUNG

PC PLAYER **82**

PREVIEW: MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2

Als erster Hersteller präsentierte Microsoft anno 1997 einen Force-Feedback-Joystick. Gegen Ende des Jahres schiebt man nun den Nachfolger hinterher, der sich am überarbeiteten Design orientiert. Microsoft schickte uns ein Modell, das sich in den letzten Design-Zügen befindet. Die Sidewinder Joysticks befinden sich nun schon in der dritten Generation – trotzdem ist der Force Feedback 2 nur unwesentlich kleiner als sein Vorgänger. Dies ist aber auch kein Wunder, denn das Netzteil wurde ins Gehäuse integriert. Das Design des Schubreglers wurde im Vergleich zum alten Modell gründlich überarbeitet. So gibt es anstatt eines Drehkreises nun einen Regler, der einen großen Griff für Bewegungen besitzt. Am drehbaren Stick (Ruderfunktion) selbst sitzt der Coolie-Hat und vier Knöpfe. An Programmen legt Microsoft die Sidewinder-Software 4.0 bei, die nur noch mit USB-Geräten funktioniert. Für Gameport-Geräte ist eine ältere Version notwendig. Die Force-Feedback-Effekte sind minimal stärker als beim Vorgänger. Hoffentlich verbessert Microsoft diese noch etwas. Ein ausführlicher Test erwartet Sie voraussichtlich schon in der nächsten PC-Player-Ausgabe. **(jr)**



Jetzt mit integriertem Netzteil und überarbeitetem Design: Der neue Force-Feedback-Knüppel von Microsoft.

MICROSOFT SIDEWINDER JOYSTICK

WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER JOYSTICK
CA. 60 MARK ■ JOYSTICK

PRO
▲ GÜNSTIG
▲ STABILE VERARBEITUNG

CONTRA
▼ DEPLATZIERTER SCHUBREGLER
▼ KEIN SEITENRUDER UND COOLIE-HAT

PC PLAYER **64**



Seit dem Sidewinder-Plug&Play-Gamepad versuchen die Redmonder auch im Niedrigpreis-Segment Fuß zu fassen. Werfen wir zuerst einen Blick auf die Eigenschaften: Im Standbein befinden sich vier ovale Buttons und ein Schubregler. Am Stick selbst sind zwei kleinere Knöpfe angebracht und ein großer, welchen Sie mit dem Daumen handhaben. Zu guter Letzt bedient der Zeigefinger noch einen einzelnen Button an der Vorderseite des Sticks.

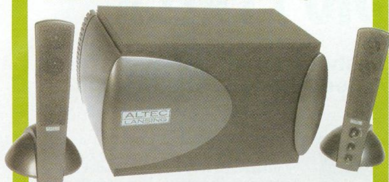
Was dieser Joystick nicht besitzt, sind eine Ruderfunktion für den Knüppel und ein Coolie-Hat. Der Schubregler ist lange nicht so bequem zu bedienen, wie der eines Side-Winder-Precision-Pro Joysticks.

Fazit

Meist muss der Daumen am Schubregler nachsetzen, wodurch bei kleineren Händen der Kontakt zu den dortigen vier Buttons verloren geht. Das mag einen Anfänger wenig stören – doch schon bald wird er sich ein besseres Modell wünschen. Erfahrene Spieler machen um den Knüppel wegen der Funktionsarmut sowieso einen großen Bogen – PC-Neulinge sollten das auch tun. **(jr)**

www.microsoft.com/sidewinder

ALTEC LANSING ATP-3



WERTUNG ALTEC LANSING ATP-3 CA. 230 MARK ■ LAUTSPRECHER

PRO
- ▲ GUTES ZUSAMMENSPIEL ...
- ▲ ... VON SUBWOOFER UND SATELLITEN

CONTRA
- ▼ KEIN KOPFHÖREREINGANG
- ▼ KÖNNTE GÜNSTIGER SEIN

PC PLAYER **78**

Das Altec-Set umfasst zwei Satellitenlautsprecher und einen Subwoofer. Im rechten Satelliten finden Sie Lautstärke-, Höhen- und Bassregler. Anders als bei manchen Design-Lautsprechern gewohnt, stehen diese Modelle auf einem stabilen Fuß. In den Satelliten sitzen jeweils zwei 28 Millimeter Mikrolautsprecher und ein 3-Zoll-Mitteltöner. Der Subwoofer ist ein wahrer Klotz, er beherbergt das 165 Millimeter messende Bass-Chassis und den Verstärker.

Fazit
Die Musikwiedergabe ist gelungen, wobei der Basslautsprecher mit seinem Niederfrequenzbereich sehr gut auf die Hochton-Wiedergabe der Satelliten abgestimmt wurde. Die Manko-Liste umfasst einen fehlenden Kopfhörereingang. Außerdem erhöhte das Soundsystem gelegentlich die Lautstärke ohne unsere Erlaubnis. Insgesamt ein klanglich gutes Set zum stolzen Preis mit ein paar Kinderkrankheiten. **(jr)**
www.altecmm.com

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2

Unser bis dato beliebtester Joystick ohne Force-Feedback ist der »Sidewinder Precision Pro«. Der bekam jetzt einen Nachfolger. Warum das unbedingt sein musste, ist nicht ganz verständlich. Aber bei Microsoft möchte man zum einen das neue Design bei allen Eingabegeräten auf einen Nenner bringen und zum anderen den USB-Anschluss forcieren. Letzteres geht in Ordnung, doch der Sidewinder Precision 2 nimmt es lange nicht mit der Qualität eines Precision Pro auf.

Werfen wir zunächst ein Blick auf die Eigenschaften: Am Stick selbst finden Sie vier Knöpfe, von denen drei mit dem Daumen und einer mit dem Zeigefinger zu bedienen sind. Zusätzlich sitzt ganz oben am Knüppel ein Coolie-Hat, welcher im Vergleich zum Sidewinder Precision Pro eine genauere Steuerung zulässt. Der Griff ist beinahe genauso ergonomisch wie beim Pro-Modell und bietet einen geriffelten Stick, der etwas griffiger in der Hand liegt. Am unteren Teil des Joysticks verstecken sich vier Buttons, die leider etwas zu tief im Gehäuse sitzen. Zu guter Letzt gibt es noch den Schubregler im neuen Design. Angeschlossen wird der platzsparende Joystick an den USB-Port.

Fazit
Es ist wirklich schade: Der Sidewinder Precision 2 spielt zwar in der Oberliga mit, kommt aber nicht an die Qualität des nun auslaufenden Precision-Pro-Modells heran. Die Liste der Minuspunkte setzt sich aus der umständlich zu bedienenden Schubkontrolle und den zu tief sitzenden Buttons zusammen. Außerdem hatte das vorangegangene Sidewinder-Gerät einen Shift-Button, der die Anzahl der Funktionen verdoppelte. Doch trotz der Meckerei ist der neue Sidewinder Joystick ein zufrieden stellendes Gerät. Bleibt zu hoffen, dass sich Microsoft bei künftigen Joysticks an die alten Tage der einwandfreien MS-Knüppel erinnert. **(jr)**
www.microsoft.com/sidewinder

WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 CA. 100 MARK ■ JOYSTICK

PRO
- ▲ GRIFFIGER KNÜPPEL
- ▲ PLATZSPARENDES DESIGN

CONTRA
- ▼ ZUM TEIL ZU FLACHE BUTTONS
- ▼ UMSTÄNDLICHE SCHUBKONTROLLE

PC PLAYER **77**

PREVIEW: MICROSOFT SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

Für diese Ausgabe stellte uns Microsoft ein Vorabmodell des **Strategic Commanders** zur Verfügung. In der nächsten Ausgabe erwartet Sie dann der ausführliche Test. Zwar hätten wir das Gerät auch schon diesen Monat auf Herz und Nieren prüfen können, da sich an den Eigenschaften aus Erfahrung wenig ändert, doch sicherheitshalber warten wir mit der Wertung bis zum finalen Produkt.

Der StratCom ist nicht etwa eine zu groß geratene Maus, sondern ein Ersatz für die Tastatur. Bedient wird das für Rollen- und Strategiespiele ausgetüftelte Gerät mit der linken Hand. Satte 72 Kommandos stehen zur Verfügung, ermöglicht werden diese durch acht programmierbare Knöpfe, drei Shift-Buttons und einen dreistufigen Schalter samt Record-Taste. Mit der Record-Funktion nehmen Sie Befehle oder Befehlsfolgen nicht nur in der Software, sondern auch direkt im Spiel auf. Um neue Funktionen zu programmieren, müssen Sie ein Spiel ab sofort nicht mehr verlassen. Es genügt, den dreistufigen Schalter mit den restlichen Buttons zu kombinieren.

Der Strategic Commander besteht aus zwei Teilen. Der untere Part dient als Aufsatz, in dem der dreistufige Schalter und der Record-Knopf sitzen. Darüber befindet sich die ergonomisch angenehm geformte Handauflage mit den programmierbaren Buttons. Doch die Funktionen sind damit noch nicht komplett aufgezählt. Zusätzlich lässt sich der obere Teil wie eine Maus mit begrenztem Weg (circa 1,5 Zentimeter) bewegen. Diese Funktion dient zum Beispiel zur Navigation auf einer zweidimensionalen Karte in einer Strategie-schwarte.

Hinzu kommt noch eine seitliche Bewegung, bei der Sie die obere Komponente nach links und rechts drehen. Bleibt die Feststellung, dass der Strategic Commander ein Nischenprodukt bleiben wird. Für Profis stellt er ein perfektes Gerät dar, auf das man nach kurzer Einarbeitungszeit ungern verzichtet. Gelegenheitsspieler und Leute, die mit Rollen- und Strategiespielen nichts am Hut haben, bleiben bei der guten alten Tastatur. Ego-Shooter-Spieler sind mit der Maus-Tastatur-Kombination besser bedient. **(jr)**



Für Rollen- und Strategiespieler gedacht: der Strategic Commander.

Im Test: Neuer MP3-Player von S3

RIO 600 DIGITAL AUDIO PLAYER



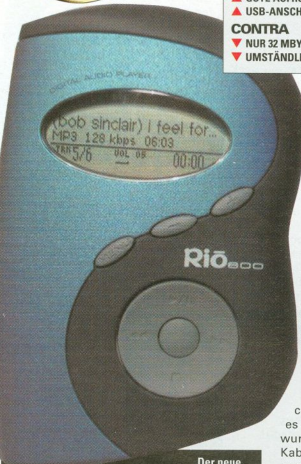
Diamond erntete mit seinen bisherigen MP3-Playern massig Lorbeeren. Führt der neue Rio 600 die Erfolgsgeschichte fort?

WERTUNG S3 RIO 600 DIGITAL AUDIO PLAYER ca. 450 Mark ■ MP3-Player

PRO
- ▲ GUTE AUFRÜSTMÖGLICHKEITEN
- ▲ USB-ANSCHLUSS

CONTRA
- ▼ NUR 32 MBYTE STANDARDAUSTATTUNG
- ▼ UMSTÄNDLICHE SOFTWARE

PCPLAYER **86**



Der neue Rio: Jetzt mit hochauflösender Anzeige, ergonomischer Form, doch lediglich 32 MByte RAM.

Lange hat's gedauert. Jetzt ist er endlich eingeschlagen: Der »Rio 600 Digital Audio Player« von Diamond taucht nach etlichen Meldungen nun doch noch am Horizont auf.

Für Unerfahrene: Der Rio 600 ist ein Walkman-artiges Gerät, auf das Sie hauptsächlich Lieder im MP3-Format vom Computer aus übertragen und unterwegs per Kopfhörer anhören.

Erste Gerüchte über die Eigenschaften des tragbaren MP3-Abspielgeräts machten bereits Ende März im Internet die Runde. Die versprochenen Eigenschaften sind auch alle brav erhalten geblieben. Aber an Speicherplatz gönnte Diamond seinem neuen Schützling leider nicht allzu viel. Gerade einmal 32 MByte RAM sind fest integriert. Da gab der Vorgänger Rio 500 (Test in PC Player 1/2000) mit seinen 64 MByte RAM Speicherplatz schon ein besseres Bild ab. Wie es sich für eine neue Peripherie gehört, wurde als Datenübertragungsweg das USB-Kabel auserkoren. Darüber fetzt ein Lied in nur wenigen Sekunden vom PC auf den Player. Erste Modelle mühten sich noch mit der seriellen Schnittstelle ab, bei der Sie dank fünf Mal längerer Übertragungsdauer die Sekunden durch Minuten ersetzen dürfen.

Rio im Detail

Zunächst einmal sticht das neue Design ins Auge. Die kantenlose, ergonomische Form setzt sich deutlich von der funktionalen Verarbeitung der vorangegangenen Modelle Rio PMP300 und Rio 500 ab. Der Rio 600 liegt locker in der Hand und ist beinahe so klein und schmal wie eine Zigarettenschachtel. Dennoch kommt er nicht ganz an die kompakten Abmessungen seines Vorgängers heran. Informationen vermittelt das Abspielgerät über ein hochauflösendes Display, das wesentlich mehr darzustellen vermag als das des Rio 500. An der Oberseite sitzt der An-/Aus-Schalter mit drei Funktionen. Die dritte Funktion ist eine Sicherheitseinstellung, welche die restlichen Knöpfe blockiert und somit ein versehentliches Drücken keine Funktion verursacht. Damit wären wir schon bei den Tasten zum Navigieren. Drei Winz-Buttons befinden sich nebeneinander und dienen zum Aufrufen des Menüs und zur Erhöhung oder Reduzierung der Lautstärke. Darunter wurden fünf Funktionen in einen Kreis eingelassen. Hierüber steuern Sie »Wiedergabe/Pause«, »nächstes Lied/vorwärts spulen«, »letzter Song/rückwärts spulen« und »Stopp«. Außerdem dient der Kreis zum Navigieren in den Menüs.



Die Backpacks sind abnehmbar und durch Varianten mit höherer Speicherkapazität ersetzbar.

Einstellungssache

Die Navigation in den Menüs erfolgt also über die Kreisfläche. Und das funktioniert wie folgt: Ein Druck auf den Menü-Knopf lässt die verschiedenen Menüflächen auftauchen. Danach wird mit Hilfe der Vorwärts- und Rückwärts-Taste durch die einzelnen Register gezappt. Ein Druck auf die Taste inmitten der runden Schaltfläche bringt Sie in den nächsten Unterpunkt und so weiter. Hier stellen wir fest, dass es keine Möglichkeit gibt, einen Menüpunkt zurückzuschalten. Ist man also im dritten Untermenü angelangt und möchte einen Schritt zurück, so bleibt nichts anderes übrig, als noch mal von vorne anzufangen und erneut den Menü-Button zu drücken. Betrachtet man den Rio 600 von außen, so geht man zunächst von keinem größeren Funktionsumfang als beim Vorgänger aus. Doch im Menü steckt mehr, als zunächst angenommen ...

Großzügiges Display

Nach dem Einschalten und dem Rio-600-Begrüßungsbild werden gleich die wichtigsten Informationen dargestellt: Titel des Liedes, Art beziehungsweise Qualität der Komprimierung (zum Beispiel 128 kbps), Dauer des Titels (die drei letzten Angaben werden in einer Zeile unter dem Titel des Liedes angezeigt), Song-Nummer, Lautstärke und die bereits abgelaufene Zeit des gespielten Musikstücks. Beim Abspielen des Titels wechselt die Zeile darunter im Rhythmus von drei Sekunden und zeigt dabei auch den Interpreten an. Wem das zu lange dauert, der kann sich den Interpreten auch direkt per Druck auf den einzelnen runden Knopf anzeigen lassen. Doch zurück zur eigentlichen Attraktion, die der Rio 600 zu bieten hat:

RIO IM INTERNET

www.riohome.com	Informationen rund um den Rio Player
www.riostuff.com	Zubehör für alle erhältlichen Rio Player
www.rioport.com	Musik- und Programm-Downloadseite
www.s3.com	Start-Webseite des Herstellers S3/Diamond

AUF DER LAUER: RIO 800

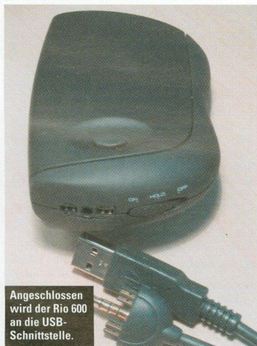
Dauert noch ein bisschen: Aber noch in diesem Jahr soll der Rio 800 mit Diktiergerät-Option und Fernbedienung am Kopfhörerkabel erscheinen. Die Akkus sind im Gegensatz zum Rio 600 direkt im Gerät aufladbar. Eine offizielle Preisangabe gibt es noch nicht. Ansonsten gelten die gleichen Eigenschaften wie beim Rio 600.



Der Rio 800 kommt Ende des Jahres.

dem Menü. Dieses wird wie bereits erwähnt über einen Druck auf den Menü-Knopf aufgerufen, worauf die vier Register »audio«, »player«, »prefs« und »about« am unteren Bildschirmrand erscheinen. Unter dem Audio-Register stehen die sieben vordefinierten Soundumgebungen »Normal«, »Jazz«, »Rock«, »Classic«, »Book«, »Rap«, »Flat« zur Verfügung. Wem das zu wenig ist, der justiert sich unter »Custom« die Umgebung nach seinem eigenen Geschmack zusammen.

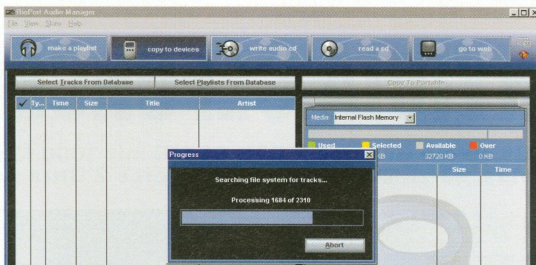
Weiter zum Player-Register. Dort gibt es die Möglichkeiten, einzelne Lieder aus dem Speicher zu löschen oder die Wiederholung von Titeln (einzelner Titel/alle Lieder) und die zufällige Wiedergabe zu aktivieren oder deaktivieren. Unter »Preferences« versteckt sich eine Power-Saving-Funktion, über die sich der Rio so einstellen lässt, dass er bei Nichtgebrauch in einem Zeitraum zwischen einer und neun Minuten in einen Dornröschenschlaf fällt. Ebenfalls unter Preferences befinden sich die



Angeschlossen wird der Rio 600 an die USB-Schnittstelle.

RIO 600 – FAKTEN

- **32 MByte integrierter Flash-Speicher ... ... erweiterbar mit zusätzlichen 32 MByte, 64 MByte oder einer 340 MByte IBM-Festplatte**
- **10 Stunden Wiedergabe mit einer AA-Batterie**
- **Spielt MP3 und Windows-Media-Dateien ab**
- **Datenübertragung per USB**
- **Programmierbare Musikschemata**
- **Inklusive Kopfhörer, Batterie und »Rio Audio Manager 3.0«-Software**



Hallo S3! Das nächste Mal bitte eine unkomplizierter zu bedienende Software. :)

Menüpunkte Time/Date und Display. Unter letzterem schalten Sie die grüne Hintergrundbeleuchtung aus oder lassen sie dadurch nach jedem Tastendruck bis zu zehn Sekunden lang aktiviert. Natürlich sinkt der Batterieverbrauch, wenn man von der Hintergrundbeleuchtung keinen Gebrauch macht. Im Register »About« stehen Informationen über die Größe des internen und externen Speichers wie deren Auslastung. Hier erfährt man auch die aktuelle Version des Rio »Betriebssystems«, das sich laut Hersteller mit neuen Updates flashen lässt. Auch der Batteriestand wird angezeigt. Und zwar grafisch in Prozent und einer Angabe, die mitteilt, für wie viele Stunden Spielzeit der verfügbare Saft noch ausreicht.

Software zum Heulen

An Software legt S3/Diamond den »RioPort Audio Manager« in der aktuellen Version 3.3.05b bei. Auf der Webseite stand zum Zeitpunkt des Tests lediglich die Version 3.2 zum kostenlosen Download zur Verfügung. Grob gesehen hat sich bei der Software zur Verwaltung der MP3-Dateien nur wenig getan: Sie ist immer noch so umständlich wie vom Rio 500 bestens bekannt. Vielmehr stecken die Veränderungen im Detail. So ist das Datenverwaltungsprogramm nun in der Lage, in verschiedene Skins (Oberflächenmuster) zu schlüpfen, wodurch sich das Erscheinungsbild aber nur minimal ändert. Noch immer müssen die einzelnen Titel auf der Festplatte erst in der Playliste registriert sein, damit sie anschließend auf den MP3-Player übertragen werden können. Warum S3 keine praktische Software im Stile des Microsoft Explorers anbietet, bleibt uns wahrscheinlich genauso wie allen anderen Kunden ein Rätsel. Dabei wäre es so einfach: Datei anklicken, auf den Rio 600 ziehen und Maustaste loslassen. Fertig. Wieso einfach, wenn's auch kompliziert geht?!

Ein weiteres Novum ist die Möglichkeit, aus .wma- und .mp3-Dateien eine CD zu erstellen. Auch hier gilt: Kein Vorteil ohne Haken, denn die Prozedur funktioniert nur 25 Mal. Danach heißt es bezahlen. Und zwar 9,95 Dollar. Den gleichen Betrag dürfen Sie übrigens noch mal löhnen, wenn Sie das 50-er Limit beim Auslesen von CDs ins MP3-Format überschritten haben. Und sensationelle 1,05 Dollar sparen Sie, wenn Sie beide Optionen auf einmal registrieren.

SCHOCK FÜR MP3.COM



Die Internet-Musikfirma MP3.com wird zur Kasse gebeten. Das Gericht in New York verurteilte MP3.com wegen Verletzung von Urheberrechten zu einer Geldstrafe von 550 Millionen Mark. Und wie kam es dazu? MP3.com stellte ohne Genehmigung die Lieder des weltgrößten Musikkonzerns »Universal Music Group« auf die eigene Webseite. Pro angebotener CD muss MP3.com 55000 Mark bezahlen. Damit soll anderen Webseiten laut Richter Rakoff ein Signal gegeben werden, in Zukunft vorsichtiger mit dem Eigentum anderer Firmen umzugehen.

Doch zurück zu den Funktionen: Im RioPort Audio Manager gibt es die Option, ein auf dem Rio 600 gespeichertes Lied auf die Festplatte zu übertragen. Sie können die Datei im Rio 600 zwar auswählen, doch beim Abspeichern auf die Festplatte beträgt die Größe einer MP3-Datei nur 0 KByte, was so viel bedeutet, als dass die Funktion wahrscheinlich aus rechtlichen Gründen entfernt wurde. Hoffen wir also auf ein Software-Update mit eben dieser verloren gegangenen Funktion.

MP3-Huckepack

Warum der Rio 600 so günstig und nur 32 MByte RAM besitzt, hat einen einfachen Grund: S3 möchte gerne weiteres Geld vom Kunden durch Zubehör abknöpfen. Aufrüstbar ist der Rio 600 über so genannte »Backpacks«. Diese sind abnehmbar und durch neue Varianten (32 MByte- beziehungsweise 64 MByte Compact-Flash, 340 MByte IBM-Festplatte) ersetzbar. Interessanterweise tüftelt S3 gerade an der Dataplay-Technologie die 500 MByte Daten auf einem 30 Mark günstigen Medium speichern soll. Der Backpack dafür soll dann circa 500 Mark kosten. **(jr)**



RISTS FAZIT

Der Rio 600 ist ein rundum gelungener MP3-Player. Lediglich die magere 32-MByte-RAM-Speicherausstattung und die nervige Software stoßen etwas sauer auf. Doch dank des Backpack-Prinzips ist er bestens gerüstet für Speichererweiterungen und künftige Ideen. Insbesondere die Dataplay-Technologie mit 500 MByte Volumen pro Medium hört sich hochinteressant an. Die Abmessungen sind zwar etwas großzügiger als beim Vorgänger Rio 500, doch der USB-Anschluss, das hochauflösende und zugleich informative Display und austauschbare Farbclips machen das schnell wieder wett. Trotzdem läuft der Rio 600 erst mit einer Speichererweiterung zur Höchstform auf.

Im Test: Neue Grafikkarte von NVIDIA

NVIDIA GEFORCE 2 ULTRA

Als ob die GeForce 2 GTS 64 MB mit 1000 Mark nicht teuer genug wäre, setzt NVIDIA mit der GeForce 2 Ultra noch eins drauf.

Wer verliert bei so vielen verschiedenen GeForce-Grafikkarten nicht langsam den Überblick?! Damit Sie darin nicht aus der Übung kommen, schickt NVIDIA eine neue Galionsfigur ins Rennen.

Die »GeForce 2 Ultra« basiert auf derselben Architektur wie die GeForce-2-GTS-Karten. »Lediglich« der Chip- und Speichertakt wurden erhöht. Denselben Trick führte NVIDIA damals übrigens mit TNT2-Chips durch. Kurz nach der Veröffentlichung der TNT2-Modelle erschienen höher getaktete TNT2-Ultra-Grafikkarten. Die gesteigerten Taktfrequenzen schlagen sich aber nicht nur in der Leistung nieder, sondern leider auch im Preis. Je nach Ausstattung werden die Ultra-Preise der ersten Hersteller (zum Beispiel Elsa und Guillemot) zwischen 1000 und 1200 Mark rangieren.

Die GeForce 2 Ultra arbeitet im Vergleich zur GTS mit höherem Chip- und Speichertakt sowie schnelleren Speicherbausteinen.

Doch zurück zur Ausstattung: Die GeForce 2 Ultra besitzt einen Chiptakt von 250 MHz und einen Speichertakt von 460 MHz. Weiterhin integrierte NVIDIA 64 MByte DDR-SDRAM, welcher mit leistungsstarken (und teuren) 4 Nanosekunden getaktet ist. Dadurch lässt sich unter anderem der stolze Preis ableiten. Auf die Speicherbausteine selbst setzte NVIDIA Kühlkörper, was bisher nur von Hercules gemacht wurde. Wegen der hohen Taktfrequenz und des hohen Stromverbrauchs wollte man wohl keine Kompromisse eingehen und spendierte den Chips eine standardmäßige Abkühlung, die nun auf allen GeForce-2Ultra-Karten zu finden sein wird.



Erst gegen Jahresende werden T&L-Polygon-Hämmer wie »Sacrifice« oder »Colin Mc Rae Rally 2« die GeForce 2 Ultra so richtig ausreizen.

Der Frame-König

Auf dem Papier gibt sich die GeForce 2 Ultra wie folgt: Die Pixel-Füllrate erreicht mit 1000 MPixel/s eine Größenordnung, die es erst noch zu schlagen gilt. Auch die Texel-Füllrate stößt dank protziger Übertaktung in die »2 GTexel pro Sekunde«-Dimension vor. Die Übertaktung zahlt sich also aus. Zudem besitzt die Ultra eine Speicherbandbreite von 7,4 MByte/s – eine GTS 2 schafft es bis zu 5,3 MByte/s. Ist ja alles schön und gut – aber wie sieht das Ganze denn in der Praxis aus? Dazu verglichen wir die Ultra mit einer GeForce 2 GTS und einer GeForce 2 MX (siehe Benchmark-Tabelle). Dort zeigt sich, dass die Mitspieler der Ultra in niedrigen Auflösungen beinahe gleichauf liegen. Erst in höheren Auflösungen ab 1024 mal 768 Bildpunkten zahlen sich Übertaktung und die schnelleren Speicherbausteine so richtig aus. Dann zieht die Ultra dem direkten Verfolger GeForce 2 GTS 64 MB um bis zu 18 Bilder pro Sekunde davon. So richtig krachen lässt sie es unter der 1280-mal-1024er-Auflösung. Hier hängte sie eine GeForce 2 MX um beinahe die doppelte Anzahl von Bildern pro Sekunde ab. Reiche Hochauflösungsextremisten finden in der Ultra also das passende Kärtchen für die drohende 3D-Spieleflut im Herbst. **(jr)**

RISTS FAZIT



Wieder einmal schubst NVIDIA seine eigene Grafikkarte vom Siegertreppchen und ersetzt sie durch ein neues Modell. Doch innovativ ist die Ultra-Variante nicht. Hier ein bisschen den Chip- und Speichertakt erhöht und nebenbei schnelleren Speicher eingebaut – das ergibt noch lange keine neue Grafikkarte. Die soll nämlich erst im 1. Quartal 2001 erscheinen (Codename: NV20). Trotzdem ist die GeForce 2 Ultra das zurzeit schnellste Platinchen. Wem es nicht schnell genug sein kann und wer sich schon immer im Kreis der oberen Zehntausend schweben sah, der ist mit der Ultra bestens bedient. Haufenweise Spiele, die einen ordentlichen Nutzen (T&L) aus der Ultra ziehen, gibt es aber noch nicht. Die erscheinen nämlich erst gegen Ende des Jahres. Geschwindigkeits-Anbeter fahren mit einer GTS 2 ebenso gut. Wer bis nächstes Jahr eine Aufrüst-Pause einlegen möchte, der liegt wiederum mit einer günstigen GeForce 2 MX auf der sicheren Seite.

AKTUELLE GEFORCE-KARTEN IM VERGLEICH

Grafikchip	GeForce 2 Ultra	GeForce 2 GTS	GeForce 2 MX
Chiptakt	250 MHz	200 MHz	175 MHz
Speichertakt	460 MHz	333 MHz	183 MHz
Pixel pro Takt	4	4	2
Pixel-Füllrate	1000 MPixel/s	800 MPixel/s	350 MPixel/s
Texel pro Takt	8	8	4
Texel-Füllrate	2 GTexel/s	1,6 GTexel/s	700 MTexel/s

GEFORCE 2 ULTRA – DIE FAKTEN

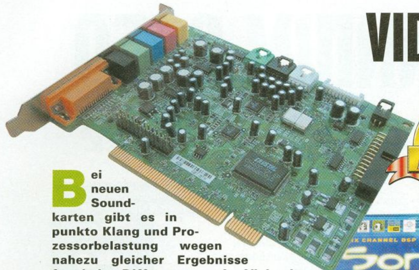
Hersteller:	**NVIDIA**
Grafikchip:	**GeForce 2 Ultra GPU**
Chiptakt:	**250 MHz**
Speichertakt:	**460 MHz**
Preis:	**Je nach Ausstattung zwischen 1000 und 1200 Mark**

3DMARK-2000-HELICOPTER (HIGH) UND QUAKE-3-BENCHMARK

	Heli 640x480	Heli 800x600	Heli 1024x768	Q3 800x600 HQ	Q3 1024x768 HQ	Q3 1280x1024 HQ
GeForce 2 Ultra	52,2	51	40,05	99,2	96,5	78,3
GTS 64 MB	50,4	43,3	31,7	99,1	85,6	60
MX 32 MB	41,9	30,2	20,1	81,2	73,2	42

Im Test: Zwei neue Soundkarten von Videologic und Terratec

VIDEOLOGIC SONIC FURY



GOLD PLAYER PCPLAYER

WERTUNG VIDEOLOGIC SONIC FURY
ca. 270 Mark ■ Soundkarte

PRO
▲ SEHR GUTE AUSSTATTUNG
▲ DICKES SOFTWAREPAKET

CONTRA
▼ HANDBUCH AUF CD
▼ HOHER PREIS

PCPLAYER **86**

Bei neuen Soundkarten gibt es in punkto Klang und Prozessorbelastung wegen nahezu gleicher Ergebnisse fast keine Differenzen mehr. Vielmehr unterscheiden sich die Produkte durch zusätzliche Ausgänge und ein umfangreicheres Softwarepaket.

Während Creative schon seit der guten alten Soundblaster 16 dicke Softwarepakete beilegt, zieht inzwischen auch die Konkurrenz kräftig mit und traut sich nicht mehr ohne einen Haufen beigelegter Programme ins Händlerregal. Für Spieler sind die meisten Anwendungen jedoch zweitrangig. In erster Linie zählt die Unterstützung für EAX 1.0, EAX 2.0 und A3D. Die »Sonic Fury« bietet zusätzlich die beiden Standards Sensaura und I3DL2, welche für Spiele jedoch nicht relevant sind. Interessanter wird es da bei den externen Anschlüssen. Hier befinden sich neben dem obligatorischen MIDI/Joystick-Port ein Stereo-Line-In und ein Mikrofoneingang. Außerdem gibt es (wie von der Soundblaster Live bekannt) Ausgänge für zwei vordere und zwei hintere Lautsprecher. Neu hinzugekommen ist der so genannte »VersaJack«. Das ist



ein Anschluss, den Sie entweder als zweiten Stereo- beziehungsweise Kopfhörer-Eingang oder digitalen Ausgang (PCM oder 5.1) verwenden können – dank letzterem entfällt die Notwendigkeit eines zusätzlichen Decoders. Die Umschaltung auf die gewünschte Funktion nehmen Sie dann in der Software vor. Auf der Soundkarten-Platine selbst finden Sie die üblichen Anschlüsse in Form je eines Eingangs für das Kabel vom CD-ROM-Laufwerk, ein Modem und einen Wavetable-Anschluss für zusätzliche Daughterboards. Bloß schade, dass die Tage von Waveblaster und Roland SCD-15 schon lange gezählt sind. Spieler mit DVD-Laufwerk erwartet auf der Platine übrigens ein praktischer, digitaler Eingang.

Das bereits angesprochene Softwarepaket darf sich sehen lassen: »MusicMatch Jukebox« (Musikabspielprogramm), »Making Waves« (Sequenzer und Sampler), »Future Beat 3D« (komponieren und mixen), »Voyetra Audio Station 4« und »MIDI Orchestrator« (.wav-Editor), sowie »PCDJ Phat« (MP3-Mix-Software für den angehenden DJ). **(jr)**

FAZIT

Der Crystal-4630-Soundfusion-DSP-Chip verrichtet lobenswerte Dienste. Die Klangqualität lag im Hörtest-Vergleich mit einer Soundblaster Platinum gleichauf. Ein willkommenes Bonbon in Zeiten von DVD und 5.1-Lautsprechersystemen ist der digitale VersaJack-Ausgang. Auch den Anschluss auf der Soundkartenplatine für das digitale Signal von DVD-Laufwerken rechnen wir Videologic hoch an. Insgesamt eine rundum gelungene Soundkarte. www.videologic.com

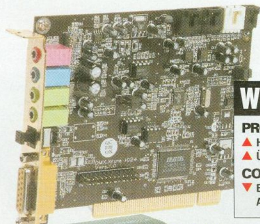
TERRATEC DMX XFIRE 1024

WERTUNG TERRATEC DMX XFIRE 1024
ca. 130Mark ■ Soundkarte

PRO
▲ HOHE KOMPATIBILITÄT
▲ ÜPPIGES SOFTWAREPAKET

CONTRA
▼ ETWAS SCHWÄCHERER SOUNDCHIP ALS AUF DER SONIC VORTEX

PCPLAYER **83**



Mit der »DMX XFire« (wird übrigens ganz trendy als »Crossfire« ausgesprochen) pfercht Terratec die kleine Schwester der bisherigen DMX ins Soundkartenrudel.

An Ausstattung wurde bis auf den Soundchip CS 4624 nicht gespart. Der ist nämlich eine abgespeckte Version des CS 4630, welcher sich auf der Videologic Sonic Fury festklammert (siehe einen Test weiter oben). Maximal 32 Waveströme berechnet der Chip im Alleingang – danach muss ihm die Rechner-CPU unter die Arme greifen. Die externen Anschlüsse umfassen einen digitalen Ausgang für Dolby-Digital-Sound, sowie zwei Stereoausgänge. An Eingängen wurde die Crossfire mit einem Line-In und einem Mikrofoneingang beglückt. Der standardmäßige MIDI-/Gameport darf natürlich nicht fehlen. Die Eigenschaften an Bord der Karte setzen sich aus einem Digitaleingang (32-, 44.1-, 48 kHz) und zwei CD-Audioeingängen zusammen. Auch auf der XFire findet sich ein Wavetable-Anschluss, der dort wohl in 90 Prozent aller Fälle zugestaubt wird.

Zu guter Letzt begrüßen wir noch einen Stereo-Aux-Eingang. Werfen wir einen genaueren Blick auf die Kompatibilität, so lässt sich eine Unterstützung der Standards EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0 und DirectSound3D feststellen. Das Softwarebundle enthält Steinbergs »Wavelab Lite« mit dem Sie nach Herzenslust an Wave-Dateien herumdoktern können. Bei der Musikbearbeitung hilft eMagics »Logic Fun« und für MP3-Fans mit Pfuschambitionen hält Terratec die »MusicMatch Jukebox« bereit. Abgerundet wird das Ganze durch ein paar Shareware-Programme, die Lust nach mehr machen sollen. **(jr)**

FAZIT

Die beigelegte Software darf auf den Laufsteg. Mit dem Controlpanel huscht man übersichtlich durch die wichtigsten Einstellungen und Musikvernarrte kommen mit dem hochwertigen Programmpaket keinesfalls zu kurz. Zwar ist das Bündel nicht so dick wie bei der Sonic Fury, doch bei einem Kampfpreis von 120 Mark nimmt man so etwas ausnahmsweise gern in Kauf. Aus dem Bauch heraus greifen die meisten Spieler gern zu einer Soundblaster Live Player 1024, doch auch bei der XFire 1024 darf dank solider Ausstattung zugelangt werden. Manche Spiele wie Q3A unterstützen nicht Creatives EAX, sondern lediglich A3D. In diesem Punkt sitzt die Crossfire dank A3D-1.0-Unterstützung am längeren Hebel. Doch bremst 3D-Soundgenuss die Grafikleistung wiederum etwas herunter. Ein kleines, aber feines Kärtchen mit gutem Klang und feschem Preis. www.terratec.de

Im Test: Neue Grafikkarte von Matrox

MATROX MILLENNIUM G450

Während NVIDIA neue Grafikkarten in immer kürzeren Abständen entwickelt, meldet sich Matrox erst nach über einem Jahr zurück.



Der zweite Monitor-Anschluss dient zum Anstöpseln eines zweiten Bildschirms oder Fernsehers.

WERTUNG	MATROX MILLENNIUM G450 ca. 420 Mark ■ Grafikkarte
PRO	PC PLAYER
▲ DUAL-HEAD-FUNKTION	**51**
▲ EXZELLENTE BILDQUALITÄT	
CONTRA	
▼ SCHWACHE 3D-LEISTUNG	
▼ NICHT FÜR SPIELER GEEIGNET	



Das mitgelieferte Composite- und SVHS-Adapterkabel wird bei Bedarf an den zweiten Grafikkartenausgang angestöpselt.

Wir erinnern uns: Im Sommer letzten Jahres landete Matrox mit der G400 MAX (Test in Ausgabe 8/99) einen Erfolg. Insbesondere im Bereich der Direct3D-Benchmarks. Doch schon damals gaben TNT2-Grafikkarten in der OpenGL-Disziplin den Ton an.

Nun stellt man mit der G450 nach über einem Jahr Durststrecke ein neues Board vor. Auf den zweiten Blick steckt dahinter aber keine komplette Neuentwicklung, sondern lediglich eine effizientere (und für den Hersteller günstigere) Platine. In der 3D-Leistung nimmt es die G450 lange nicht mit den aktuellen GeForce- und Voodoo-Kontrahenten auf. Doch dazu später mehr. Werfen wir einen Blick auf die ...

Großzügige Ausstattung

An Speicher gönnte Matrox seinem Schützling 32 MByte DDR-SDRAM, welcher mit einer Zugriffszeit von sechs Nanosekunden arbeitet. Die Speicherschnittstelle ist im Vergleich zur 128 Bit breiten Variante der G400 MAX nur noch 64 Bit breit. Ausbügeln soll diese Sparmaßnahme wiederum der schnellere DDR-Speicher. Getaktet ist er übrigens mit 166 MHz. Auch bei der G450 setzt Matrox auf die Dual-Head-Technologie, welche den Anschluss eines zweiten Monitors oder Fernsehers erlaubt. Soll am zweiten Port anstatt eines Monitors ein Fernseher angeschlossen werden, so geschieht dies durch das mitgelieferte Adapterkabel mit Composite- und SVHS-Anschluss. Das beigelegte Softwarepaket umfasst neben einer tadellosen Treibersoftware die 3D-Animationssoftware »Micrografix Simply 3D«, das Programm »Micrografix Picture Publisher 8« zur Erstellung von Webgrafiken und zu guter Letzt den hauseigenen »Matrox Software DVD Player«. Ausstattung hin oder her, letztendlich kaufen sich Spieler eine neue Grafikkarte wegen ihrer ...

Grafikleistung

Zum besseren Leistungsvergleich scheuchten wir die G450 zusammen mit den schnellsten Grafikkarten von 3Dfx, ATI und NVIDIA über den Benchmark-Parcours. Nach dem Direct3D-Benchmark von Expendable und dem OpenGL-Benchmark in Q3 wurden schließlich die Karten auf den Tisch gelegt. Es zeigte sich, dass die G450 ihren Mitstreiterinnen hoffnungslos unterlegen war (siehe Benchmark-Tabelle). **(jr)**



Eine Matrox-typische Eigenschaft der G450 ist Environment Mapped Bump Mapping ...



... welches Sie in diesem Bild sehr gut an der detaillierten Wasseroberfläche sehen.

MATROX G450 IM BENCHMARK-VERGLEICH

Grafikkarte	Expendable 1024x768 32 Bit	Q3 800x600 HQ	Q3 1024x768 HQ
NVIDIA GeForce 2 Ultra	79,7	101,4	96,5
ATI Radeon 64 MByte	75,2	98,8	73,6
3Dfx Voodoo 5-5500	69,8	78,8	62,9
Matrox G450	28,5	31,4	20,5

RISTS FAZIT

Vorsicht – diese Karte greift auf eine Technologie zu, die zwar vor einem Jahr aktuell war, mit der heutzutage aber kein Blumentopf mehr zu gewinnen ist. Im Jahr der schwindelerregender Frame-Raten, Full-Screen-Anti-Aliasing und Transform&Lighting sieht die G450 einfach zu alt aus. Während die Konkurrenz also eifrig neue Features dazupackte und die Spiele dadurch alle etwas aufwändiger programmiert werden konnten, vernachlässigte man bei Matrox die Spielergemeinde und konzentrierte sich vielmehr auf professionelle Anwender, sprich Bürohengste. Keine Frage: Die G450 besitzt eine hervorragende Bildqualität (auch unter 3D-Spielen) und bietet mit der Dual-Head-Technologie eine für wenige Spieler interessante Eigenschaft – in erster Linie schauen jene aber auf die Geschwindigkeit und in diesem Punkt kann die G450 beim besten Willen nicht mit der aktuellen Grafikkarten-Generation (Radeon, GeForce 2, Voodoo5) mithalten.

Mit Flatrate ins Internet

KEINE PANIK!



Erneut wird die Hardware-Welt vor dem Untergang gerettet.

So nah und doch so fern: Rein theoretisch haben Sie über den heimischen PC per Internet Zugang zum gesamten Wissen der Menschheit. Oder zu den unendlichen Welten spielerischer Realitätsflucht. Doch im Netz der Netze kostet Zeit auch Geld.



Da lohnt sich die Flatrate: Gerade Online-Rollenspiele wie »Ultima Worlds Online: Origin« verlangen dem Spieler unglaublich viel teure Online-Zeit ab.

Ein Spiele-Redakteur hat es in manchen Dingen nicht so schwer wie die meisten seiner Leser. Nachdem er im Büro seinen PC gestartet hat, ruft er seinen Browser und das E-Mail-Programm auf und lässt beide den ganzen lieben Tag im Hintergrund laufen.

So dudelt dann im Live-Internetradio eine berechtigterweise unbekannte Band vor sich hin, während er vielleicht schnell am Zweit-PC auf ein Spielchen ins Battle.net abtaucht und dort im Chatroom wartet, während er ein Artikelchen verfasst. Genau diesen nämlich.

Denn der Redakteur hat etwas, was im deutschsprachigen Raum nur wenig Leute haben: einen Anschluss ans Internet, der nicht nach Minuten abgerechnet wird. Stattdessen zahlt er – oder in diesem Falle der Verlag – eine feste monatliche Gebühr, eine so genannte Flatrate.

So mancher Leser unserer Zeitschrift wünscht sich wohl, er könnte täglich endlose Stunden seiner Freizeit damit verbringen, seinen Charakter in »Everquest« noch eine Stufe höher zu bringen, sein Ranking in »Unreal Tournament« zu verbessern, »Diablo« endlich im Alptraum-Modus zu besiegen oder einfach nur mal die neuesten 250 MByte an Spieledemos herunterzuladen. Doch bei angenommenen zwei Pfennigen pro Minute kostet ein verlängerter Sonntagnachmittag mit zwölf Stunden im Netz fast 15 Mark, regnet es in den Ferien eine ganze Woche lang, kann das Ganze noch viel teurer werden. Wer täglich sechs Stunden im Netz hängt, muss um die 200 Mark pro Monat rechnen. Nun denn, das mag ja noch an keine wirklich kostspielige Freizeitbeschäftigung herankommen, doch für Schüler und Studenten sind solche Beträge oft unbezahlbar hoch – und gerade die hätten genug Zeit, um noch wesentlich länger das Internet zu durchforsten.

Amerika, gelobtes Land

Weit weg, in Übersee, haben es die Leute besser. Dort ist es schon seit 20 Jahren nicht mehr üblich, dass Ortsgespräche pro Minute abgerechnet werden. Als in den USA damals das Telefonkartell von AT&T aufgespalten wurde, entstanden viele kleine Telefongesellschaften, die sich gegenseitig die Kunden abzuwerben versuchten. Es dauerte nicht lange, bis eine davon den ersten Schritt wagte und die Kundschaft mit Gratis-Ortsgesprächen lockte. Kurz darauf mussten das dann auch alle Mitbewerber anbieten.

Szenenwechsel: Europa im Jahr 2000. Es ist schon einige Jahre her, seit das staatliche Telekommunikationsmonopol privatisiert und der Markt liberalisiert wurde. Neue Telefongesellschaften wurden gestartet und bieten ihre Dienste an. Eigentlich hätte schon längst dasselbe geschehen müssen wie damals in Amerika. Pech gehabt, jahrelang regte sich nichts. Offiziell hieß es bei der Deutschen Telekom, man habe Angst, die Netze würden völlig überlastet, denn dann würde sich jedermann sofort ins Internet ein- und sich dann nie wieder ausloggen.

Glücklicherweise ändern sich die Zeiten aber letztendlich auch im guten alten Europa. Vielleicht dank dem Aufkommen von Angeboten über das TV-Kabel oder die Stromleitung, möglicherweise aber auch, weil man das mal richtig durchgerechnet hat, bieten viele Provider seit diesem Frühjahr endlich auch hier zu Lande Flatrates an.

Noch stellen diese für den Durchschnittssurfer, der weniger als 20 Stunden monatlich online verbringt, keine interessante Alternative dar. Dazu müssten nämlich die Gesamtkosten zunächst deutlich unter 50 Mark pro Monat fallen, womit vorerst nicht zu rechnen ist. Denn der frühere Monopolist Telekom besitzt nach wie vor die letzten Kilometer Telefonkabel zwischen der Ortsvermittlung und den Endkunden. Und für deren Nutzung müssen die anderen Anbieter – zumindest bei Analog-Anschlüssen – eine minütliche Gebühr von fast zwei Pfennigen berappen, was niedrigere Flatrates effektiv verhindert.

Gemischte Aussichten

Erst wenn diese Situation – wie kürzlich in England und den Niederlanden geschehen – abgeschafft wird, dürfte sich somit an der jetzigen Situation etwas verbessern. Gegenwärtig droht jedoch das genaue Gegenteil. Kleinere Firmen, die mit rascheren Veränderungen gerechnet hatten, haben sich ihre Vorreiterrolle im Flatrate-Geschäft mit defizitären Angeboten erkämpft. Ihnen droht jetzt das aus. Surf1, ein Pionier der Branche, musste kürzlich seinen Betrieb ganz einstellen, andere Provider wie Cisma oder AddCom nehmen vorerst keine weiteren Kunden mehr auf, um ihre Verluste einzuschränken.

So dürfte es also noch eine ganze Weile dauern, bis die private Standleitung auch hier zu Lande zur Selbstverständlichkeit wird. Trotzdem bleibt sie für Internet-Junkies eine



Laden Sie Hunderte von MBytes an Daten aus dem Internet herunter, ohne dass Ihnen Ihre Telefonrechnung das übel nimmt.


Mit einem Flatrate-Anschluss können Sie Ihren alten Zweit-PC als Dedicated Server für Spiele wie »Unreal Tournament« zur Verfügung stellen.

verlockende und lohnende Versuchung.

Doch Vorsicht: Flatrate ist nicht unbedingt gleich Flatrate. Gerade die günstigsten Angebote beinhalten oft Einschränkungen, welche die Freude am freien Surfen trüben können. Manche Anbieter beschränken ihre Leistungen auf die vom gewerblichen Datenverkehr weniger belasteten Stunden außerhalb der Geschäftszeiten und auf die Wochenenden. Andere Provider schützen sich mit Volumenlimits vor allzu Download-willigen Nutzern. Das mag manchen Kunden zwar entgegenkommen, angefressene Spieler jedoch werden dabei bald an die Grenzen stoßen.

Drum prüfe, wer sich an eine Flatrate bindet

Überhaupt tummeln sich im deutschen Telekommunikationsdschungel so viele unterschiedliche Angebote wie Anbieter, jedes einzelne mit seinen Stärken und Schwächen. Daher empfiehlt sich eine genaue Prüfung der Leistungen, um unwillkommenen Überraschungen wie verschwiegenen Grundgebühren oder lebenslänglichen Vertragsbindungen vorzubeugen. Gerade bei der praktischen Online-Anmeldung werden solche Details teilweise nur ganz klein unter dem Stichwort der allgemeinen Geschäftsbedingungen erwähnt.

Als kleiner Führer durch die Flatrate-Landschaft soll Ihnen da unsere unten stehende Übersichtstabelle dienen. Trotzdem ist auch sie mit Vorbehalt zu genießen: die Angebote ändern sich häufig und beinhalten manchmal Sonderkonditionen, welche an dieser Stelle keine Erwähnung finden konnten.

Und bei aller Euphorie für die persönliche Standleitung: Nicht jeder Zocker braucht wirklich eine Flatrate. Wenn Sie weder Online-Rollenspielen verfallen sind, noch einem »Unreal Tournament«-Clan die Treue geschworen haben, und auch keine Chat-intensiven Internet-Affären pflegen, sollten Sie auf jeden Fall nachrechnen. Wenn Sie weniger als 50 Stunden pro Monat online sind, lohnt sich noch keine Flatrate. Aber auch darüber hinaus könnten Sie mit preisgünstigem Nachtsurfen noch wesentlich besser fahren, wenn Sie sich Ihre Internetaktivitäten klug einteilen.

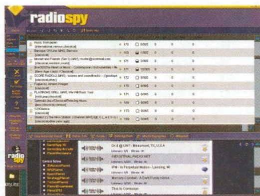
Wenn schon, denn schon

Wenn Sie sich nach reiflicher Überlegung dennoch für die Flatrate entschlossen und diese auch eingerichtet haben, sollten Sie die Standleitung auch gut nutzen. Zwar geht für den Provider die Rechnung nur auf, wenn genügend Kunden die Dienstleistung weit weniger intensiv nutzen als sie könnten, doch wollen Sie sicherlich nicht zu den Opfern dieses Systems gehören. Wir haben uns für Sie umgeschaut, was Sie sinnvoll online erledigen können, wenn Sie mal keine Lust zum Zocken haben.

Am naheliegendsten ist sicherlich der **Download** enorm **großer Datenmengen** wie Demos oder Videos. Mit nützlichen Utilities wie »Go!zilla« oder »Getright« können Sie ganze Listen von Files nacheinander herunterladen lassen, ohne sich weiter darum kümmern zu müssen (siehe »Keine Panik!«-Artikel in Heft 9/2000).

Ihre Flatrate kann Ihnen aber auch als interessante Alternative zu den elektronischen Massenmedien dienen. Zwar müssten sich für ein wirklich brauchbares **Web-Fernsehen** DSL-Bandbreiten zuerst zum allgemeinen Standard entwickeln, doch bereits heute funktioniert **Internet-Radio** dank MP3-Komprimierung hervorragend und bietet eine Vielfalt, welche im Äther ihresgleichen sucht. Mit dem »RadioSpy« (www.radiospy.com) finden Sie für jede beliebige Musiksparte eine ganze Auswahl an mehr oder weniger moderierten Sendern, die rund um die Uhr für MP3 freigegebene Songs spielen.

Sollten Ihnen vertraute Stimmen mehr liegen als anonyme Pop-Bands, können wir Ihnen lange Internet-Telefonate empfehlen. Firmen wie Net2Phone (www.net2phone.com) erlauben Ferngespräche von Ihrem PC aus an Telefone in aller Welt für wenige Pfennige in der Minute, werbungsfinanzierte Sites wie www.hottelephone.com bieten dasselbe sogar gratis. Ebenfalls kostenlos kommt Ihnen der Anruf mit der Net2Phone-Software, wenn Ihr angewählter Gesprächspartner auch an einem PC sitzt. Obwohl bei letzterer Konstellation mit der geeigneten Software und Ausrüstung schon möglich, bleibt die Internet-Videokonferenz in akzeptabler Qualität jedoch auf Grund unzureichender Bandbreiten noch Zukunftsmusik.



Internet-Radio ohne Reue: Dank Flatrate können Sie sich über Gamespy den ganzen Tag lang von den neusten Sounds zudröhnen lassen.

Schlussendlich haben Sie auch noch die Möglichkeit, ungenutzte Online-Stunden und Rechenpower gänzlich uneigennützig aufzubrauchen. Wenn Sie per DSL oder ISDN mit dem Rest der Welt verbunden sind, könnten Sie der Spielergemeinde Ihren PC als **Dedicated Server** zur Verfügung stellen. Alternativ könnten Sie der Welt eine Ecke Ihrer Harddisk mitsamt Ihren selbst komponierten Songs über Napster (www.napster.com) zur Entdeckung freigeben. Oder aber Sie helfen als eingefleischter UFO-Fan dem SETI-Programm (www.setiathome.ssl.berkeley.edu) bei der Suche nach außerirdischer Intelligenz. **(luc)**

»Vorsicht: Flatrate ist nicht unbedingt gleich Flatrate.«

ÜBERSICHT: FLATRATE-ANGEBOTE IN DEUTSCHLAND

Anbieter	Produkt	Im Internet	Kosten/Mon	Einr.gebühr	Mindestlaufz.	Analog	ISDN	DSL	Email-Adr.	Webspace	Newsgr.	Bemerkung
AOL	Flatrate	www.aol.de	78.- DM	Keine	12 Monate	Ja	Ja	Nein	7	14 MByte	Ja	–
Arcor	Flatrate 128	www.arcor.de	98.90 DM	50.- DM	3 Monate	Nein	Ja	Ja	2	10 MByte	Ja	Max. 128 kbit/s
Arcor	Flatrate 768	www.arcor.de	108.90 DM	50.- DM	3 Monate	Nein	Ja	Ja	2	10 MByte	Ja	Bis zu 768 kbit/s
MobilCom	Highspeed	www.mobilcom.de	138.- DM	298.- DM	6 Monate	Nein	Nein	Ja	25	15 MByte	Nein	–
MobilCom	Flatrate	www.mobilcom.de	108.- DM	148.- DM	1 Monat	Nein	Ja	Nein	25	15 MByte	Nein	–
MobilCom	Flatrate	www.mobilcom.de	78.- DM	148.- DM	1 Monat	Ja	Nein	Nein	25	15 MByte	Nein	–
MIC	Fun-Flat 66	www.funone.de	66.- DM	Keine	10 Monate	Ja	Ja	Nein	Keine	0 MByte	Nein	–
NGI	NGI-flat	www.ngi.com	77.77 DM	Keine	4 Monate	Ja	Ja	Nein	Keine	0 MByte	Nein	–
T-Online	T-Online-flat	www.t-online.de	79.- DM	Keine	12 Monate	Ja	Ja	Ja	1	10 MByte	Ja	Für ISDN und DSL fallen zusätzl. Kosten an.

Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

ATHLON-WIRREN

Könnt Ihr mir sagen was der Unterschied zwischen den beiden Sockeln ist? (Helmut Kämpf)

Sehr schön, dass diesen Monat jemand die Frage stellt, sonst hätte ich aus aktuellem Anlass nämlich selbst hier im »Technik Treff« einen Hinweis gegeben. Der Unterschied ist eigentlich ganz einfach: »Slot-A«-CPUs von AMD passen nur in einen länglichen Platinensteckplatz. Die »Sockel-A«-CPUs haben dagegen einen Steckplatz, der an den der Uralt-Pentium-CPUs erinnert: Lauter kleine Löcher für die Beinchen des Prozessors. Eine Slot-A-CPU passt also nicht in den Sockel-A und umgekehrt. Beim Kauf der CPU muss man also auf die Art des Steckplatzes achten.

Jetzt kommt's: Ursprünglich hatte AMD vor, den neuen, schnelleren »Thunderbird«-Athlon nur noch als Sockel-A-Version in den freien Handel zu bringen. Von dem Thunderbird geistern allerdings auch Slot-A-Versionen herum. Und diese laufen nicht in den normalen Slot-A-Motherboards. Um etwaigen Wirren von vornherein aus dem Weg zu gehen, würde ich beim Thunderbird grundsätzlich immer zu der Sockel-A-Version raten.



Den »Thunderbird«-Athlon gibt es nicht nur in einer »Sockel-A«-Version (kleines Bild), sondern auch als »Slot-A« (großes Bild). Leider läuft der nicht in den vorhandenen Boards.

1 GHZ BILLIGER

Stimmt es, dass die Preise für die 1 GHz-CPUs nach Weinachten sinken oder soll ich mir doch lieber gleich einen Athlon mit 750 MHz holen? (Marc Schmülling)

Radio-Eriwan antwortet: Sicher sinken die Preise nach Weihnachten, genauso wie sie jeden Monat immer wieder ein klein wenig günstiger werden. Aber im Ernst: Die 1-GHz-Prozessoren sind für die Hersteller im Moment noch recht aufwändig zu fertigen. Da wird sich auch nach Weihnachten wohl noch nicht viel geändert haben, weswegen die Preise für CPUs wohl auch im Jahre der »Odyssey« (2001) noch jenseits von gut und böse liegen werden. Außerdem haut mich der Leistungsgewinn von 800 MHz zu 1 GHz nicht vom Slot ... äh ... Sockel, so dass ich zu den weniger schnellen CPUs raten würde. Im Moment bietet ein Athlon/800 das beste Preis-Leistungsverhältnis.

DOPPELPACK

Ende September soll der Thunderbird von AMD mit der so genannten »Irongate 2«-Technik auf den Markt kommen? Lohnt es sich dann auch als reiner Spiele-Fanatiker ein Dual-Engine-System zu kaufen? Ich habe gehört, dass der aktuelle id-Shooter auf eine Dual-Engine hin programmiert wurde, aber wie sieht es mit anderen Spielen aus? (Hans Oberjörg)

Soweit ich weiß, ist kein kommerzielles Spiel für Doppelprozessor-Systeme ausgelegt. Und ich kann mir auch nicht vorstellen, dass die Spielehersteller in Zukunft irgendwie darauf Rücksicht nehmen werden. Denn solche Computer sind eigentlich nun mal teurer als andere Systeme, benötigen Windows NT/2000 und außerdem muss die Software auch noch speziell daraufhin programmiert sein. Dazu kommt, dass Mehrprozessor-Software nicht gerade eben mit einem Fingerschnippen programmierbar ist. Für Spiele lautet die Empfehlung daher schlichtweg: Vergessen Sie's!

Ich meine mich übrigens erinnern zu können, dass John Carmack beim id-Shooter zwar mal in der Richtung experimentiert, dies aber wegen maximal fünf Prozent Leistungsgewinn wieder verworfen hat.

ZWEITE FESTPLATTE

Ich möchte meine alte Festplatte in einen neuen Rechner einbauen. Ich habe am »Primary Master« eine 6,5-GByte-Festplatte, am »Primary Slave« ein CD-ROM-Laufwerk, am »Secondary Master« ein CD-RW Brenner und der »Secondary Slave« ist frei. Ich habe die alte Festplatte (350 MByte) an den noch freien Stecker vom Brenner angeschlossen. Ergebnis: Brenner wurde nicht mehr erkannt, die 350-MByte-Festplatte auch nicht. Was muss ich tun? (Robert Kreutz)

Das typische Master/Slave-Problem: Stellen Sie den CD-Brenner auf »Master« und die 350-MByte-Festplatte auf »Slave« (oder umgekehrt) und schon funktioniert das Ganze. Einige Festplatten haben sogar drei Unterscheidungsmöglichkeiten: »Master«, »Master, Slave present« und »Slave«. Die erste Möglichkeit gilt nur dann, wenn das IDE-Gerät als einziges an dem Flachbandkabel hängt. Die zweite und dritte Möglichkeit wählen Sie, wenn zwei Geräte angeschlossen sind.

AUFLÖSUNG GEHT NICHT

Ich habe meinen PC von Anfang an unter Windows und bei allen Spielen unter einer Auflösung von 800 mal 600 Pixeln laufen lassen, alle Auflösungen durchprobiert, und dann 1024 mal 768 Pixel eingestellt. Nun lief er eine Zeit lang so, dann wollte ich wieder auf 800 mal 600 Pixel umstellen und: Der Bildschirm wurde schwarz und die LED am Bildschirm blinkte wie im Standby-

ALTES BOARD

Ich habe einen Pentium/133 auf einem Motherboard mit Intel VX-Chipsatz und Sockel 7. Das Board unterstützt 50, 60 und 66 MHz Bustakt, 3,5, 2,6 und 2,9 Volt Kernspannung und Multiplikatoren von 1,5 bis 3. Welches ist die schnellste CPU (Intel, Cyrix, AMD), die ich auf meinem Board einbauen kann und was würde die kosten? (Jan-Nico Evers)

Tja, da lässt sich kaum noch etwas machen. Ohne Tricks passt hier nur noch der Pentium/200 oder der Pentium/200-MMX rein, die aber nicht mehr hergestellt werden. Mit viel Glück bekommt man die CPUs vielleicht noch in einer Online-Auktion wie eBay. Und ganz ehrlich: Bei so einem System läuft heute doch eigentlich kaum noch ein Spiel. Da sollten Sie sich schleunigst nach einem aktuellen Pentium- oder Athlon-System umsehen.

Modus. Der Bildschirm lässt sich in allen Auflösungen betreiben, nur nicht mehr unter 800 mal 600 Pixel. Was kann ich tun? (Manfred Hechtl)

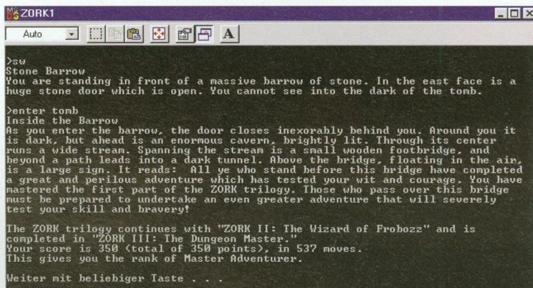
Da hat vermutlich wieder irgendein Spiel oder eine andere Software einen Bildschirm- oder DirectX-Treiber ausgetauscht. Bei 800 mal 600 Pixel wählt die Grafikkarte eine zu hohe Bildfrequenz, die der Monitor nicht verarbeitet und sich deshalb zum eigenen Schutz abschaltet. Wechseln Sie mal in den »Einstellungen« bei den »Eigenschaften« (rechter Mausklick auf den Desktop) den Bildschirmtreiber aus. Einfach mal den Standard-Treiber »VESA 1024 mal 768« wählen. Wenn es dann immer noch nicht geht, ist eine neue Treiber-Installation angesagt. Vorher aber am besten den Standard-VGA-Treiber installieren. Wenn das nicht hilft, ist leider eine komplette Neuinstallation des PCs angesagt.

ONBOARD-ANTI-VIRUS

Ist es nützlich bei meinem Award-BIOS den BIOS-Onboard-Anti-Virus zu aktivieren? Da »Norton System Works 2000« mein System ausbremst, möchte ich dieses Programm nicht mehr verwenden. (Kevin Pape)

Der BIOS-Anti-Viren-Schutz hilft nur gegen so genannte »Boot-Sektor«-Viren. Die schreiben sich in den Teil der Festplatte, der normalerweise für den Start des Computers zuständig ist und richten dort ihr Unheil an. Das ist zwar auch fiese, hilft aber überhaupt nicht gegen die Mehrzahl an Windows-Viren, denen der Bootsektor egal ist. Deswegen der gute Rat: Lieber ein anderes Anti-Viren-Programm nehmen. Sehr gute Erfahrungen haben wir mit den McAfee-Scannern gemacht (www.mcafee.com).

ZORK 1



Wer sich ganz durch das Text-Adventure »Zork 1« von Ausgabe 8/2000 gekämpft hat, der bekommt mit dem folgenden Tipp auch den Schlusstext zu sehen.

Ich fand es ja schon gewagt, dass Ihr in Ausgabe 8/2000 drei Text-Adventures veröffentlicht habt. Dennoch finde ich die Idee absolut super. Inzwischen habe ich »Zork 1« endlich fast durchgespielt. Fast? Ja, denn leider gelingt es mir nicht das Spiel zu beenden.

Nun, eigentlich schon, doch das Programm »NNANSI.COM« macht mir da einen Strich durch die Rechnung. Ich spielte Zork 1 bis zum Ende und musste feststellen, dass das Programm den Schlusstext blitzartig aufzeigte und sofort das Spiel beendete. Jetzt hab ich mich durch das coole Adventure gekämpft und kann das Ende nicht genießen. (H. Dinges)

Hach, selige DOS-Zeiten (eigentlich ja sogar noch CP/M, Apple 2, TRS-80 und Konsorten, aber daran erinnert sich wohl kaum noch jemand). Nichts leichter als das: Das Spiel wird mit der Batch-Datei »ZORK1.BAT« gestartet. Öffnen Sie diese mit dem »Editor« von Windows (oder rechter Mausklick und »Bearbeiten« wählen) und Sie sehen folgende Befehlsfolge:

```
nansi.com
cls
_zork1.com
nnansi.com U
cls
```

Fügen Sie nun einfach zwischen »_zork1.com« und »nnansi.com U« eine neue Zeile ein und tippen Sie dort »pause«. Speichern, starten und freuen.

BIOS-UPDATE

Ich habe bei meinem Motherboard ein Update des BIOS durchführen wollen. Leider ist mittendrin was schief gegangen, der Strom fiel nämlich aus. Jetzt würde ich die Prozedur gerne wiederholen, leider gibt mein PC keinen Mucks mehr von sich. Woran liegt das, und was kann ich da tun? (Peter Sieger)

Oh je, da ist bei Ihnen jetzt der Super-GAU (Größter Anzunehmender Unfall) passiert. Wenn mitten im Update der Strom ausfällt, dann ist ein Teil des BIOS bereits auf den neuesten Stand gebracht, der Rest aber noch nicht. Wenn der PC nun bootet (wozu er ja das BIOS benötigt), dann findet der Prozessor lauter ungültige Operationen und hängt sich auf.

Da fallen mir nur zwei Möglichkeiten ein: Auf manchen Board gibt es für solche Situationen einen »Notfall«-Jumper mit dem man zumindest wieder von Diskette booten kann. Ansonsten ist eine freundliche Anfrage beim Händler nach einem neuen BIOS fällig. Die verkaufen die aber meistens nur in Verbindung mit einem angestecktem oder angelötetem Board. **(hf)**

NAGELNEUE IDE-FESTPLATTEN

Kann ich jede Festplatte in ein IDE-System einbauen? Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine 30-GByte-Festplatte zu leisten. Aber ich bin wegen der Bezeichnungen ein wenig verwirrt. Klar, ich sollte nicht versuchen eine SCSI-Platte einzubauen. Was mich irritiert sind Bezeichnungen wie: »Ultra ATA/100« oder »66«. Wenn mein Mainboard-Manual nicht lügt, dann unterstützt dieses »Ultra DMA 33«. Läuft eine Ultra-ATA/66-Festplatte dann bei mir? (Alexander Theiner)

Ja, das geht ohne Probleme. Glücklicherweise haben die Festplattenhersteller die ganzen neuen IDE-Transferverfahren kompatibel zu den alten gemacht. Freilich nutzt die Festplatte dann den schneller 66er-Modus nicht, was allerdings bei den heutigen Festplatten auch nicht viel Sinn macht. Ein spezielles und teures Ultra-66-Kabel brauchen Sie in Ihrem Fall übrigens nicht.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Strike!

Netzstatt und Powerplay.de suchen die Besten der Besten!

Das größte Turnier aller Zeiten
Showdown-Finale in Berlin

Es gibt Tausende von Counter-Strike-Spielern in Deutschland – jetzt wollen wir wissen, wer die Besten der Besten sind! Netzstatt und PowerPlay.de veranstalten deshalb das größte Turnier Deutschlands aller Zeiten! Die besten Counter-Strike-Teams werden in bis zu 32 Internet-Cafes deutschlandweit ermittelt. Beim Finale ermitteln Netzstatt und PowerPlay.de in Berlin in einem gewaltigen Showdown auf der >>inzzide<<-LAN-Party mit über 400 Teilnehmern das Sieger-Team. Mitmachen lohnt sich – die Preise haben es in sich! Nähere Informationen dazu sowie die komplette Berichterstattung findet ihr unter:

www.powerplay.de

Teilnahmebedingungen:
Jedes Team besteht aus vier Spielern. Jeder Spieler muss mindestens 16 Jahre alt sein (Ausweiskontrolle). Das Startgeld beträgt DM 30,- pro Teilnehmer. Gespielt wird ausschließlich mit eigens für das Turnier kreierten Models von "Bender". Die Teilnahme von Mitarbeitern der Veranstalter und Sponsoren ist ausgeschlossen. Ebenso ergeht´s dem Rechtsweg – auch er ist ausgeschlossen.

Anmeldeschluss:
Nur komplette Teams sind für das Turnier zugelassen. Der Anmeldeschluss für das Mega-Event ist der 12. November 2000. Reaktionsschnelle und zielsichere Teams melden sich auf www.powerplay.de an.

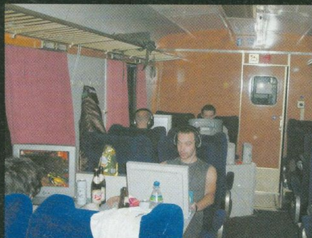




Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

LAN PLAYER

Zusammen mit unserem Partner PlanetLAN berichten wir diesmal über eine LAN-Party auf Schienen und den GC-Pro Event.



Wenn das kein schrilles Ambiente ist. Europaweit fand vermutlich zum ersten Mal eine LAN-Party im Zug statt.

Am Freitag, den 8. September hieß es: »Pünktlich erscheinen, Jungs!«, denn dieses Mal wurde die LAN-Party in einem fahrenden Ambiente abgehalten. Drei Wagons des Nostalgie-Zugs der Österreichischen Bundesbahn plus ein Gepäckwagen waren angemietet, um 50 Teilnehmern die bisher ungewöhnlichste LAN-Party Österreichs, vielleicht sogar Europas zu bieten. Die Reise ging von Wien über Linz nach Salzburg. In Linz gab es auf der Hin- und Rückfahrt einen längeren Aufenthalt, bei dem man sich die Beine vertreten und den Proviant auffrischen konnte. Einige Teilnehmer stiegen erst in Linz zu und nützten so die Chance, auch noch an dieser außergewöhnlichen Party teilzunehmen. Nach der Ankunft in Salzburg »campte« der LAN-Zug von 22 Uhr bis 6 Uhr auf einem Abstellgleis.

Technisches

Die Organisatoren scheuten weder Kosten noch Mühen, um die Veranstaltung so angenehm wie möglich zu gestalten. Drei Dieselgeneratoren sorgten für unterbrechungsfreie Stromversorgung, denn mit dem Gleichstrom der Oberleitungen war nicht viel anzufangen. Das Netzwerk bot jedem Teilnehmer »100 Mbit switched Ethernet«, wobei die Sitzplätze schon vorverkabelt waren. Die Switches im Wagon waren untereinander mittels Lichtwellenleiter zu einem Gigabit-Backbone verbunden. Die Sitzgelegenheiten bestanden aus angenehm gepolsterten Sesseln, die wahlweise als Zock- oder Schlafplatz dienten. Trotz befürchteter Enge besaßen die Tische genau die richtige Größe, um einen beziehungsweise zwei Monitore mit Maus und Keyboard zu beherbergen.

Rempelnder Spielspaß

Während der Fahrt zockten die Teilnehmer hauptsächlich zum Spaß auf den Free-For-All-Servern. Es wurde »Counter-Strike«, »Q3A«, »Unreal Tournament«, »Starcraft«, »Diablo 2« und »Need for Speed Porsche« gespielt. Die neue UT-Modification »Strike Force« fand auch ihre Anhänger und wurde von den Counter-Strike-Veteranen interessiert begutachtet. Die Vibrationen des Zuges brachten die Monitore leider etwas zum Schwingen und beeinträchtigten bei manchen Spielern die Kontrolle über die Maus. Die Turniere wurden daher während der Aufenthalte in Linz und Salzburg ausgetragen. Auch ein TFT-Schirm brachte eine massive Schwingungsverringerung des Bildes. Besonders freuten sich die Veranstalter über die Tatsache, dass circa 50 Prozent der Teilnehmer aus LAN-Neulingen bestand und so LAN-Partys weiter bekannt gemacht werden konnten. Dank zahlreichen Sponsoren, wie den Firmen Sound2wear, Logitech, LAN-Systeme und der Raiffeisen Sparkasse konnte der Eintrittspreis niedrig gehalten werden.

(Niels Hansa/Michael Wegner/jr)



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte von unserem Partner PlanetLAN mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen finden Sie unter www.planetlan.de

Wichtige LAN-Party-Termine von Oktober bis Dezember 2000

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	6.10.2000	Mega-Matrix-Party	Rockenhausen	400	www.cck-online.de
2	6.10.2000	GSG Netzw.session XXL	Sprockhövel	350	www.gsg-net.de
3	6.10.2000	Sniper-Lan	Brakel	200	sniper-lan.gametown.de
4	6.10.2000	Hopfish after Wiesn LAN	Laim	200	www.hopfish.de
5	13.10.2000	Manöver 2000	Bayreuth	250	www.manoever2000.de
6	13.10.2000	MilleniumLan	Schiffweiler	500	www.MilleniumLan.de
7	14.10.2000	Lan-Party :-)	Löhne	200	www.media-net-ev.de
8	14.10.2000	6. AREA 51 LAN-Party	Berlin	250	www.area51-berlin.de
9	20.10.2000	3D-warZ III	Wiesmoor	200	http://3dwarz.planetlan.de
10	20.10.2000	Hurrican-Lan	Brake	400	www.hurrican-lan.de
11	21.10.2000	LanParty - Minden SE	Minden	200	www.lanparty-minden.de
12	21.10.2000	EMPIRE - Autumn Revenge	Mülheim/Ruhr	200	www.rpenet.org
13	27.10.2000	END of DAYS	Celle	450	www.project-gameweb.de/lanparty
14	27.10.2000	Kesselschlacht Papenburg	Papenburg	250	www.kesselschlacht.de
15	27.10.2000	COMBAT-NET-LAN-Party IV	Magdeburg	250	www.md-tech.de/lanparty
16	27.10.2000	Dog-Wars	Düren	460	www.dog-wars.de
17	3.11.2000	Millannium 2K - Chapter Two	Rüsselsheim	500	www.millannium.de
18	3.11.2000	NetAttack	Stukenbrock	200	www.krogmeier.de/netattack
19	3.11.2000	Gameparade November 2000	Germering	375	www.gameparade.de
20	4.11.2000	GSG Netzwerksession 7/2000	Bochum	180	www.gsg-net.de
21	11.11.2000	NetWar 2000	Metzingen	160	www.netwar2000.de
22	1.12.2000	Frag ME V - Against the Rest	Leichlingen	300	www.unitedlanga



Der LAN-Party-Zug pendelte tagsüber zwischen Wien und Salzburg.

Wer wird Weltmeister?

Am 10. September fand die Qualifikation für die World Cyber Games statt.


Tore statt Frags. Bei den Events schaute man nicht nur Shooter- und Strategie-Profis, sondern auch Fifa-2000-Freaks über die Schulter.


Die besten Spieler Deutschlands trafen sich im September in Hamburg zu den Vorausscheidungen für den WCGC-Event.

Die »World Cyber Games Challenge« gehört zu den wichtigsten Ereignissen für Profi-Spieler. Sie findet Ende des Jahres in Seoul, Korea, statt. Um als deutscher Spieler dort auch kräftig mitzumischen, bedarf es allerdings einer gehörigen Portion Übung.

Und über die verfügten alle Teilnehmer bei der Endausscheidung in Hamburg zuhauf. Die besten deutschen Spieler trafen sich also, um die Voll-Profis herauszufiltern, welche schließlich in Korea um die Wurst kämpfen.

Insgesamt 32 Profi-1on1-Spieler aus ganz Deutschland haben sich in vergangenen Vorausscheidungs-Turnieren für das Finale in Hamburg qualifiziert. Hier trafen also die Spezialisten in den Games »Q3A«, »Starcraft Broodwars«, »Age of Kings« und »FIFA 2000« aufeinander. Nur die besten 16 der 32 Spieler, also jeweils die ersten vier jedes Titels, durften sich nach der Siegerehrung zur deutschen Delegation zählen, die vom 7. bis zum 15. Oktober in Seoul gegen Mannschaften aus 15 anderen Nationen antreten wird. Dort spielt man dann nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um Preise im Gesamtwert von über 400 000 Mark.

Möge der Bessere gewinnen

Als Veranstaltungsort diente die Galerie der »DGHyp« in Hamburg, deren futuristische Stahl- und Glas-Architektur den 32 Spielern ein adäquates Ambiente bot. Direkt unter dem verglasten Dach stand der Projektor, welcher die Zuschauer via Live-Übertragung auf dem Laufenden hielt. Gezeigt wurden darüber Age of Kings, Broodwars und FIFA 2000. Q3A-Partien wurden auf einem Großmonitor in der ersten Etage übertragen, den nur Volljährige betreten durften. Die Q3A-Spieler saßen außerdem alle in einem Nebenraum, der Personen unter 18 Jahren verschlossen blieb. Hier war der Platz sehr begrenzt, weswegen auch kaum Zuschauer reinkonnten, um sich an den spannenden Partien zu erfreuen. Das war wohl auch der Grund, weshalb sich das Hauptgeschehen auf dem Podest in der Mitte der Galerie abspielte. Jeweils links und rechts davon prangten zwei Monitore, welche die Broodwars- und Age-of-Kings-Partien übertrugen. Die zahlreichen Sponsoren, wie zum Beispiel »Alternate«, »Spray.Net«, »Redbull« und »Gamechannel«, hatten ihre Stände in der Nähe des Eingangs postiert. Hier konnte man unter anderem das Online-Angebot von Alternate und Spray.Net begutachten. Auch ein für die Dauer der Party kostenloser Internetzugang wurde angeboten.

Zwischen 9 und 17 Uhr fanden die Vorrunden-Spiele statt, bei denen sich zum Beispiel im Q3A-Vergleich nur die Gruppenersten für das Finale in Korea direkt qualifizierten. Die viert- und somit letztplatzierten der Gruppe schieden automatisch aus.

(Björn Eckhoff/Michael Wegner/jr)


Kaum zu glauben: Die Gewinner dürfen sich auf eine Reise zu den Endausscheidungen nach Seoul freuen, die Ende des Jahres stattfinden.

ES KANN NUR EINEN GEBEN

Nach Beendigung der Vorrunden-Spiele standen als erste Teilnehmer an der WCGC in Korea folgende Spieler fest: In Q3A konnte sich wie erwartet »Kane« (Interview in PC Player Ausgabe 4/2000) vom Clan »Schroetkommando« in seiner Gruppe souverän durchsetzen. Auch sein Partner »Slinger« hatte nach Abschluss der Spiele den ersten Platz in seiner Gruppe sicher und konnte sich ebenfalls qualifizieren. Der bestplatzierte der Broodwars-Vorrunde war »[DEF]Kosh«, der sich somit vorerst als einzigster BW-Spieler direkt für eine Reise nach Korea anmeldete. Die letzten drei Teilnehmer wurden in der Finalrunde ermittelt. In Age of Kings konnte sich zunächst »JuZaM_MANIAK« durchsetzen, in FIFA 2000 war es »Camelus«. Nachdem die Vorrunde zu Ende war, fand zuerst die Siegerehrung für die bereits qualifizierten Profi-Spieler statt. In den Finalrunden wurden nun im Anschluss die restlichen elf Teilnehmer für die World Cyber Games Challenge ermittelt. Nach etlichen, höchstspannenden Spielen konnten sich folgende Spieler prädestinieren: Beim Ego-Shooter Q3A setzten sich »ZyZ« und »Stelam« vom »Ocrana-Clan« durch. In Broodwars konnten sich drei Spieler und zwar »[DEF]Korn«, »[DEF]Rookie« und »[PL]Kalaschni« behaupten. In Age of Kings waren es »BlutigerKuss«, »Matula« und »mraoe«, welcher mit 14 Jahren der jüngste Teilnehmer war. Gratulation. In FIFA 2000 zogen »Tobi«, »Bull« und »Cyrus« das große Los. Wir wünschen den deutschen Teilnehmern an der WCGC viel Glück – und fragged im Namen der PC Player und PlanetLAN-Redaktion auch ein paar Leute über den Haufen. ;)

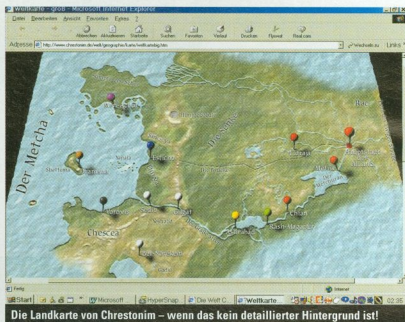
FANTASY-ROLLEN-SPIELE IM NETZ



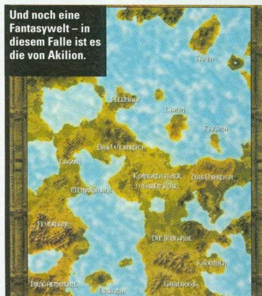
MATERIAL AUF CD A



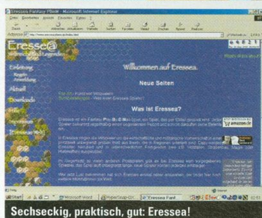
Ein freundliches Willkommen auf der Start-Page von Gratogel.



Die Landkarte von Chrestonim – wenn das kein detaillierter Hintergrund ist!



Und noch eine Fantasywelt – in diesem Falle ist es die von Akilion.



Sechseckig, praktisch, gut: Eressea!

Gibt es für Fantasy-Freunde jenseits von »Everquest« oder »Asheron's Call«, Multi-User-Dungeons oder Hybridspielen wie »Diablo 2« ein Leben im Internet?

Die Antwort kann nur ein klares »Ja!« sein, wobei sich die Angebote in mehrere unterschiedlich große Gruppen einteilen lassen. Den Löwenanteil heimsen wohl die so genannten »PBEMs« ein; die Abkürzung steht für »Play by E-Mail«, woraus schon deutlich wird, dass diese per elektronischer Post funktionierenden Titel eine Weiterentwicklung der klassischen Briefspiele sind.

Zweitens gibt es etliche Pen&Paper-Systeme, deren Regelwerk abseits der gewohnten Vertriebswege zum Download bereitsteht, meist sogar kostenlos. Und schließlich sollen die diversen Seiten nicht unerwähnt bleiben, die sich allgemein mit Fantasy befassen. Aus allen Kategorien möchten wir Ihnen nachfolgend ein paar Beispiele vorstellen. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit, versteht sich ...

PBEMs

Viele der hier versammelten Titel sind eigentlich weniger Rollenspiele, sondern eher so etwas wie Lebenssimulationen im Fantasy-Ambiente. In dieser Hinsicht gleichen sie »Ultima Online«, unterscheiden sich von ihm aber krass in der Art und Weise, wie gespielt wird. Hier laufen keine Männchen über den Bildschirm, sondern das Geschehen findet sozusagen in Ihrer Phantasie statt. Das Handwerkszeug sind E-Mails, mit denen man andere Spieler kontaktiert: Zum Zwecke von Verhandlungen, um eine Reise innerhalb der Spielwelt zu planen oder um Geschäfte zu tätigen. Die Spielleitung versteht sich oft als eine im Hintergrund tätige Verwaltung, greift bei manchen Systemen aber auch stärker ein und bringt dann mit Hilfe von Zug-Abgabe-Terminen, standardisierten Befehlssätzen und Ähnlichem mehr Struktur in das Geschehen.

Zweitens wäre da die relativ kleine Gruppe von Spielen, die tatsächlich wie ein Pen&Paper-Rollenspiel ablaufen, nur eben per E-Mail. Das müssen Sie sich ungefähr so vorstellen: Der Meister schickt Ihnen die Situ-

Weitere Adressen

- www.celtica.exit.de (Gratogel-Ableger)
- www.drachenritter.de (größter deutschsprachiger Fantasy-Webring)
- www.mordor.ch/templer/rorqual (regelintensives Spiel)
- www.rpgzone.de (Rollenspiele im Chatraum)
- www.pbem-online.de (Spiele-Verzeichnis)
- www.pbem.ch (noch ein Verzeichnis)



Deliahs Einhornseiten: Alles über die weißen Pferde, die so gern mit dem Horn durch die Wand traben.

ationsbeschreibung, Sie haben dann ein paar Tage Zeit zur Abstimmung mit Ihren »Begleitern« und senden schließlich Ihre Antwort an den Spielleiter zurück. Weil diese Form des Spiels offensichtlich eine sehr intensive Betreuung voraussetzt, andererseits aber trotzdem nur wenige Spieler erreicht (nämlich die jeweilige Party), finden sich auch nur entsprechend wenige Vertreter im Netz.

Die nachfolgend näher vorgestellten PBEMs sind übrigens kostenlos: Eines der für uns interessantesten Beispiele ist vermutlich das keltisch orientierte »Gratogel« (www.gratogel.web.ag). Interessant deshalb, weil es stark von Blue Bytes PC-Titel »Albion« beeinflusst ist, wie sich nicht nur anhand der auf der Website verwendeten Grafiken zeigt. Gratogel gehört zu den sehr freien Systemen: Sie melden sich an und bekommen von der Spielleitung eine Hütte, etwas Geld sowie eine Grundausrüstung für den von Ihnen gewählten Beruf. Nun liegt es an Ihnen, mit den übrigen Spielern in Kontakt zu treten und gewissermaßen »die Kuh fliegen zu lassen«. Die Leitung tritt hauptsächlich koordinierend und verwaltend in Erscheinung, allerdings gibt es auch »richtige« Abenteuer – zum Beispiel dann, wenn Sie beschließen, eine Reise zu unternehmen. Das wird dann in einem Chat-Raum live durchgespielt.

Zusammengenommen die wohl größte Internet-Welt ist »Chrestonim/Pipes«, wobei die Pipes (www.pipes.de) für das generelle System stehen, Chrestonim hingegen (www.chrestonim.de) für die erfolgreichste Pipes-Anwendung. Chrestonim gehört, auch wenn es Regeln gibt, ebenfalls zu den freien, per Hand ausgewerteten Systemen, und das schon seit drei Jahren, was ein erstaunliches Alter für Spiele dieser Art ist. Das hervorstechendste Merkmal des Spiels dürfte wohl der außerordentlich detailliert ausgearbeitete Hintergrund in punkto Geografie, Kultur, Sprachen, Religion und Magie sein.

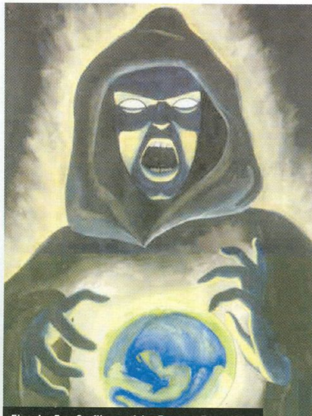
Mit etwa 1100 Spielern ist das sogar schon 4-jährige »Eressea« (www.eresseapbem.de) ebenfalls eines der Schwergewichte, allerdings fast mehr ein Strategie- als ein Rollenspiel. Die Genre-Einordnung verrät es bereits: Hier geht es ziemlich »regel-mäßig« zu. Feste wöchentliche Termine für die Zug-Abgabe sowie umfangreiche, kontinuierliche Änderung und Verbesserung der Richtlinien legen dahingehend Zeugnis ab. Auch das gute alte Wabenmuster auf der Website deutet an, dass schwerpunktmäßig die Errichtung und Erhaltung eines Fantasy-Reiches auf der Tagesordnung steht. Davon abgesehen erfreut sich Eressea eines regen Familienlebens, wie etwa die kürzlich eingerichtete Seite mit Fan-Artwork oder die regelmäßigen Spielertreffen an wechselnden Orten zeigen.

»Das Jahr des Drachen» (home.t-online.de/home/0242390057/homepage.htm) unternimmt den interessanten Versuch, Elemente der freien Fantasy-Simulation mit Rollenspiel-Abenteuern im engeren Sinn zu verbinden. Hier geistern Sie also vor allem allein oder mit einer Party durch die Lande.

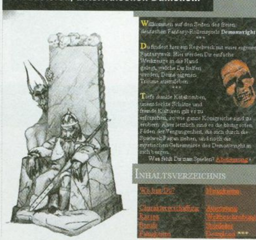
Noch einen Schritt weiter geht das »DSA-PBEM« (www.geocities.com/sil_tatener): Vor dem Hintergrund des Pen & Paper-Rollenspiels »Das Schwarze Auge« (DSA) werden regelrechte Sessions per E-Mail abgehalten – die sich natürlich entsprechend lange über Monate hinziehen.

Pen&Paper-Systeme

Wenn das Stichwort »Pen & Paper« fällt, denken die meisten Leute an »Dungeons & Dragons«, »Das Schwarze Auge« oder andere kommerzielle Titel. Das ist nicht verwunderlich und hat auch gewisse Vorteile – wie zum Beispiel einen ständig gesicherten Nachschub an Materialien und Abenteuern. Andererseits sind diese Serien nicht unbedingt preisgünstig, und es gäbe da im Netz durchaus qualitativ hochwertige Alternativen mit Non-Profit-Bonus. Diese Titel sind also nicht per Computer und Internet spielbar, sondern ganz normal am Wohnzimmertisch in trauter Runde. Aber das Regelwerk, das kann man sich halt von der jeweiligen Homepage herunterladen. Und wenn Sie keine Lust auf solche →


Eine der Fan-Grafiken auf der Eressea-Page. Wir danken den Webmastern und Künstlerin Jeannette Karnahl für die freundliche Erlaubnis.

DemonWright erzählt (unter anderem) von düsteren, unterirdischen Dämonen.

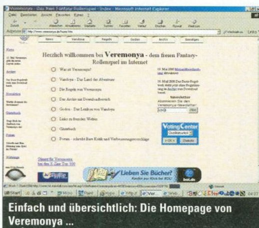




Die Yarg-Welt im Überblick – jeder Zipfel ist klick- und zoombar!

Adressen-Nachschlag

- www.die-kur.de (gute Sammeladresse)
- www.solabar.de (SF-System)
- www.u-s-f.de (noch mal SF)
- www.apexproto.de (Dark Future)
- www.crosswinds.net/~grautod (Dark Fantasy)



Einfach und übersichtlich: Die Homepage von Veremonya ...



... sowie der dazugehörige Atlas. Wie man sieht, ist die Gegend politisch sehr differenziert – was an den vielen verschiedenen Völkern liegt.

Der Herr der Ringe

Tolkiens geniales Abenteuer in einer eigens erstellen Welt Namens Mittelerde.

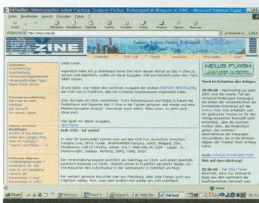




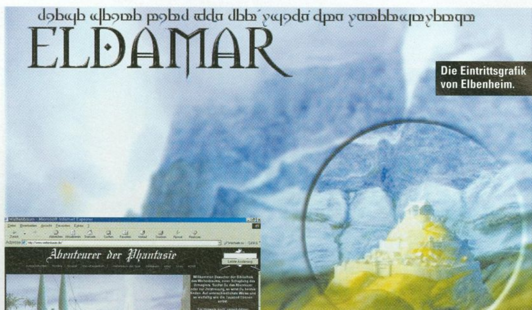
Die Seite überhaupt zur wohl berühmtesten Fantasy-Geschichte der Welt.



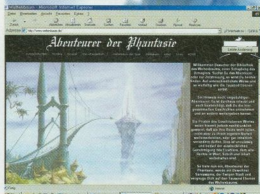
DemonWright: Die Pagan-Welt im Überblick!



X-Zine, das Online-Magazin zu den verschiedensten Fantasy-Fragen.



Die Eintrittsgrafik von Elbenheim.



Abenteurer der Phantasie: Storys und ein Spiel.



Die Drachenbande ist genau die richtige Adresse für optische Genießer.

→ Streifzüge haben, dann werfen Sie doch mal einen Blick auf unsere Cover-CDs, denn dort finden Sie einige Handbücher der hier vorgestellten Spiele als Beispiele zum Schmökern – ein gesammeltes Dankeschön für die entsprechenden Erlaubnisse an die Spielentwickler.

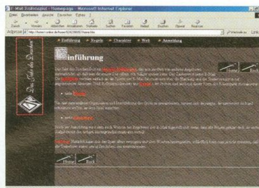
»YARG« ist die Abkürzung für »Yet Another Role Playing Game«, zu deutsch etwa: bloß ein weiteres Rollenspiel. YARG ist aber viel mehr als das, nämlich, so sagt es jedenfalls die Homepage www.yarpg.de (man beachte die etwas abweichende Schreibweise), das größte freie Rollenspiel deutscher Zunge. Die Anfänge der YARG-Entwicklung reichen mittlerweile sechs Jahre zurück und so ist es kein Wunder, wenn sich inzwischen tatsächlich ein formidabler Berg an Material angesammelt hat. Das Grundregelwerk umfasst 200 gedruckte Seiten, hinzu kommen noch jede Menge Tools, Charakterblätter, Spielleiterhilfen, Hintergründe, Monster, Waffen und Wer-weiß-was-noch auf der Website. Ehrlich, was immer Sie suchen, es findet sich bestimmt irgendwo. YARG ist übrigens nicht nur der Titel des Spiels, sondern zugleich auch der Name der Fantasy-Welt, auf der gespielt wird – ein großer Planet mit mehreren Kontinenten, Staatsformen und Klimazonen.

Die Welt Pagan dient als Heimat für »DemonWright« (www.demonwright.de), ein weiteres kostenloses Rollenspiel zum Download im Internet. DemonWright zu den eher düsteren Vertretern der Zunft – geht es doch um einen uralten, blutigen Kult, sowie um Dämonenvölker, die unter der Erdoberfläche vermutet werden. Mit einem Alter von etwa vier Jahren gehört auch dieses System bereits zu den Großvätern und steht daher YARG in Bezug auf Umfang und Materialien nicht allzu viel nach. Trotzdem wird ständig Nachschub geplant und auch an der Website gearbeitet: Seit kurzem gehört beispielsweise ein Chat-Raum zum Inventar, in dem natürlich auch online gespielt werden kann.

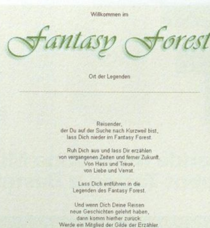
Die gedruckte und gebundene Version der Regeln von »Endland« (www.endland.de) kann auf der Website käuflich erworben werden, es gibt aber auch eine downloadbare Fassung. So oder so bekommen Sie hier starken Tobak, quasi eine Mischung aus »Mad Max« und (von der Atmosphäre her betrachtet) »Vampire«. Obwohl der Spiel-Kontinent eine vage Ähnlichkeit mit den amerikanischen Landmassen hat, ist Endland in keiner realen Umgebung angesiedelt – wenngleich solche Bezüge natürlich vom Meister eingebaut werden können. Sicher ist jedenfalls: Dieser Ort ist völlig im Eimer, obwohl (oder gerade weil?) fünf verschiedene intelligente Rassen dort leben, die dem eigentlich eher SF-mäßig angehauchten Thema einen starken Fantasy-Touch verleihen.

Mit mehr als 600 Texten ist auch »Akilion« (salon11.zkm.de/~akilion), ein zur klassischen Fantasy gehöriges System, ausgesprochen umfangreich. Bemerkenswert ist hier eine quasi institutionell angelegte Möglichkeit der Mitarbeit: Gelegenheits-Weltendesigner dürfen den Webmastern eine Mail mit ihren Wünschen zuschicken, und wenn die Idee gefällt, wird sie bei nächster Gelegenheit eingebaut. Wer dauerhaft und öfter Gnade vor den Augen der Herren Akilions findet, kann auch ein Passwort ergattern, mit dem direkt und online Ergänzungen wie Änderungen vorgenommen werden können. Ein praktisches, alphabetisches Verzeichnis auf der Homepage macht jeden Text direkt zugänglich. Interessant erschien uns besonders das akilionische Zaubersystem, kennt es doch keinerlei vordefinierte Sprüche – stattdessen verhandeln Spieler und Meister jeden einzelnen Zauberversuch von Grund auf neu.

»Veremonya« (www.veremonya.de) wurde in letzter Zeit ein wenig vernachlässigt, da der Autor verstärkt bei Akilion mitarbeitete – ein



Mixtur aus Rollenspiel und Fantasy-Sim: Das Jahr des Drachen.



Fantasy Forest: Ein Königreich für eine gute Geschichte!



Das DAS-PBEM: Die virtuelle Rollenspiel-Session.

Zustand, der sich jedoch jetzt ändern soll. Derzeit existiert ein etwa 70-seitiges Grundregelwerk, diverse Ausbaustufen befinden sich in Vorbereitung. Ein auf der Website angelegtes Lexikon sorgt für Klarheit in speziellen Einzelfragen.

Quellen und Materialien

Eine Übersicht zu Fantasy-Rollenspielen im Netz wäre nicht komplett ohne wenigstens einen kurzen Blick auf die vielen, vielen Sites, die sich allgemein mit Fantasy befassen. Selbst wenn wir etablierte, kommerzielle Systeme einmal ausklammern, bleibt immer noch genug übrig, um die notwendige Auswahl letzten Endes zu einem Glücksspiel zu machen. Ohne nicht genannte Seiten also abwerten zu wollen, möchten wir Ihnen dennoch einige interessante Adressen zum Thema vorstellen.

Da wäre zum Beispiel das »Elbenheim« (www.elbenheim.de), eine umfangreiche Sammlung von Geschichten, Abhandlungen, Fonts und Buchbesprechungen. Besonders beeindruckend ist die schicke Galerie mit über 300 Grafiken, die hübsch nach Bereichen geordnet sind. Unter www.x-zine.de finden Sie ein Fanmagazin. Aktuelle Berichte, Beiträge zu diversen Rollenspielsystemen, Chats, Foren und nicht zuletzt ein exzellenter, 4000 Einträge umfassender Index sind hier angesiedelt.

Alles zu Tolkiens Roman »Der Herr der Ringe« hat www.fantasy-page-2000.purespace.de im Angebot, während die »Drachenbande« (www.drachenbande.de) einen ganz klaren Schwerpunkt auf Grafik und Artworks legt. Insbesondere – was angesichts des Namens nicht verwunderlich ist – wenn es sich dabei um Drachenmotive handelt. Der »Fantasy Forest« (www.fantasyforest.de) hat sich demgegenüber auf Geschichten und Erzählungen spezialisiert – und auf so genannte Quests. Dabei geben die Webmaster eine ganz kurz beschriebene Situation zum Besten, während Sie und Ihre Surferkollegen durch das Stellen von Fragen, die dann auf der Website beantwortet werden, herausfinden müssen, was genau dort geschehen ist. Beim »Abenteurer der Phantasie« (www.weltenbaum.de) handelt es sich um eine weitere Adresse, die sich mit Storys und Geschichten befasst – und zudem die Beschreibung eines Brettspiels enthält, das auf den hier präsentierten Erzählungen beruht.

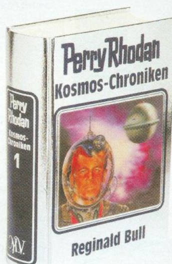
Die »Welt der Dämonen« (www.daemonen.purespace.de) beleuchtet Vampire, Dämonen und andere Mythen. Allerdings findet sich hier nichts über Einhörner, doch dafür gibt es »Deliahs Einhornseiten« (www.deliah.com), welche die Lücke detailliert und mit einer dicken Bildergalerie ausgleichen. **(jn)**

ZWEITER MANN GANZ GROSS
PERRY RHODAN KOSMOS-CHRONIKEN

Satte 2000 Romane »alt« wurde im letzten Dezember die deutsche Science-Fiction-Legende »Perry Rhodan«. Und sie zeigt keine Spur von Altersschwäche: Die Serie ist lebendig wie am 8. September 1961, an dem das erste Heft namens »Unternehmen Stardust« erschienen ist.

Doch wenn Sie heute in die Handlung einsteigen und wissen wollen, was genau bisher passiert ist, dann benötigen Sie viel Zeit: Wenn Sie jeden Tag einen Roman lesen, würde es immerhin runde fünfeinhalb Jahre dauern, um auf dem aktuellen Stand zu landen. Dann jedoch würde schon wieder ein Stapel von ungefähr 300 Heften bereitliegen, die seit dem Beginn Ihres Leseabenteuers erschienen sind. Dabei hätten Sie natürlich noch keins der über 400 Taschenbücher, die Atlan-Serie und diverse andere Werke in den Fingern gehabt.

Um diese hohe »Einstiegs-Wertung« etwas zu dämpfen, gibt es zwar zahlreiche Zusammenfassungen und Inhaltsangaben bei Heftjubiläen oder auf der Rhodan-Homepage www.perry-rhodan.net, dennoch bleiben viele Fragen offen.



700 Romane in einem Buch – das sind mehr als 1500 Jahre kosmische Geschichte!

Eine unterhaltsame Möglichkeit, etwas über die Serien-Anfänge zu lernen, ist das Buch »Kosmos Chroniken 1: Reginald Bull«. Hubert Haensel, einer der zurzeit acht aktiven Rhodan-Autoren, erzählt darin die Abenteuer der Menschheit aus der Sicht von Reginald »Bully« Bull, Perrys bestem Freund und Gefährten bei der ersten Mondlandung anno 1971 – laut PR-Historie, versteht sich.

Auf 496 Seiten finden Sie ein Destillat aus sage und schreibe 700 Heftromanen und 200 Taschenbüchern. Doch trotz der gewaltigen Komplexität verfällt Haensel in seinem Roman nicht in langweiliges Fakten-Abklappern, sondern greift sich geschickterweise einige Schlüsselszenen aus dem Leben Staatsmarschall Bulls heraus und berichtet über die typischen Probleme eines relativ unsterblichen Helden.

Etwa das Ansammeln von Aktiengewinnen über mehrere Jahrhunderte, das bei den normalsterblichen Mitbürgern für Neid und Unbill sorgt. Kurzweilige Unterhaltung für Alt- und Neuleser ist jedenfalls garantiert – vielleicht bekommen Sie ja sogar Lust, mal in die Heftreihe hineinzulesen. Oder in die 70 »Silberbände«, welche bis jetzt die ersten 650 Hefte in gründlich überarbeiteter Form enthalten. Die Kosmos-Chroniken enden übrigens im Jahr 3580, 1310 Jahre vor der aktuellen Handlungszeit. Eine Fortsetzung ist also nicht ausgeschlossen ... **(Roland Austinat/mash)**

SURFBRETT

Promis unter der Lupe ■ Tanzende Kühe ohne Mühe ■ Nachrichten von Morgen ■ Killer-Katzen auf Robot-Tatzen ■ Bastelmania

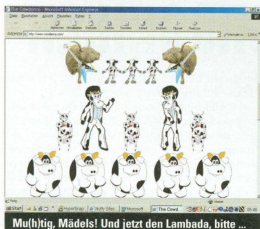
Die Wahrheit, und nichts als die ganze Wahrheit, das ist der hehre Anspruch, dem wir uns hier verschrieben haben. Auch wenn es manchmal eher die Wahnheit ist, über die wir berichten.

Aber wer kennt da schon so genau den Unterschied? Und daher, liebe Leser, werden Sie sich diesmal mit der Erkenntnis abfinden müssen, dass Kühe durchaus ballettfähig sind. Oder mit anderen Worten: Zittert, Ihr Ungläubigen, denn das Zeitalter der Panzerkatzen naht!

Abgeschminkt

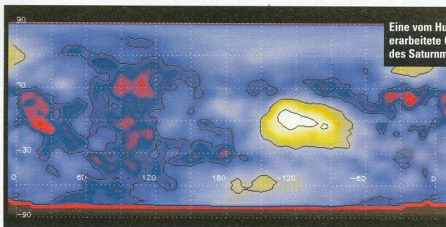
Dass auch Prominente ihre Schwächen haben, wundert sicherlich niemanden – auch nicht, dass diese Schwächen gelegentlich polizei-notorisch werden. Unter www.thesmokinggun.com finden sich dann die Akten solcher Fälle, von den US-Behörden ergattert unter Berufung auf die in den USA stets hochgehaltene Freiheit der Information. Wer also gern wissen möchte, wohin Michael Douglas am liebsten mit seinen Golfschlägern zielt, was gemeint ist, wenn man im Zusammenhang mit Al Gore von der Eistee-Verteidigung spricht, oder warum Mario Puzo, der Autor des »Paten«, so gut mit seinem Thema vertraut war, der muss nur ausreichend des Englischen mächtig sein und die erwähnte Adresse ansurfen.

Rinderwahn



Mu(h)tig, Mädels! Und jetzt den Lambada, bitte ...

Völlig sinnfrei und absolut hirnsausig, so sollen sie sein, die Seiten, die wir lieben. Kennern wird da spontan die Hamstertanz-Seite einfallen, die einst die www-Gemeinde entzückte und jetzt unseres Wissens offline ist (Weiß es jemand besser? Bitte melden!). Aber keine Bange, es gibt das flotte Tänzchen auch mit Kühen: www.cowdance.com macht's möglich. Zu flotter Mu(h)sik schwingen da Kälbchen, Stiere und Milchkühe die Waden – schönen Dank an Jan Wemmel für den Hinweis.



Eine vom Hubble-Teleskop erarbeitete Oberflächenkarte des Saturnmondes Titan.

Kosmos-News

Nachrichten sind oftmals schon echt langweilig: Ob Kohl auf irgendwelchen Veranstaltungen redet oder nicht, ob Schröder grade dieses oder jenes Dorf besucht – wer will's wissen? Ob es dagegen Wasser im Universum gibt (und wenn ja, wo?), ob und wie der Bau der Internationalen Raumstation voranschreitet, oder welche außersolaren Planeten das Hubble-Teleskop nun wieder entdeckt hat, das sind die Fragen, die die Welt bewegen. Jedenfalls für alle, die früher mit roten Ohren Perry Rhodan gelesen haben, und das sind ja nicht wenige. Unter www.spaceref.com finden Sie eine Sammeladresse zu Nachrichten dieser Sorte. Viel Spaß und passen Sie auf die Ohren auf!

Battle Cat

Dass Katzen Mäuse fangen, ist Gemeingut. Dass sie mit robotischen Verbesserungen von Cat Dynamics ausgestattet dieser Aufgabe noch viel besser nachkommen können, leuchtet zumindest theoretisch ein. Klar, wenn man Menschen schon ein neues Herz einpflanzen kann, dann ist es doch bloß ein Klacks, Nachbars Kater auf einen vollautomatischen und bis an die Zähne bewaffneten Panzer zu montieren, oder etwa nicht? Wir raten von diesbezüglichen Experimenten ab und empfehlen eher die umfangreiche Sammlung der kybernetisch erweiterten Miezen auf newgrounds.com/cat. Jede Woche kommt ein neues Modell dazu und eigene Werke darf man natürlich auch einsenden.



Vorsicht vor dieser Kampfkatze!

Raumschiffe aus Klingeldraht?



Egg in a bottle

There are plenty of other dumb things to do with eggs, one being the egg in the bottle trick. Use a shelled, hard-boiled egg. The egg needs to be free from cracks in the white and smooth. Find a bottle with a neck just small enough that the egg won't fall in (a carafe, milk bottle, or some baby bottles). Wad up a little piece of paper and drop it in the bottle (you can also use 2 or 3 wooden matches). Light the paper or matches, allow to burn out, and immediately put the egg in the bottleneck, where it should be sucked in (making a very interesting sound in the process). Actually, the egg isn't sucked in, it's pushed. The fire heats the air, causing it to become less dense and to rise out of the bottle. This causes a decrease in air pressure inside the bottle. The higher pressure outside the bottle pushes the egg in.

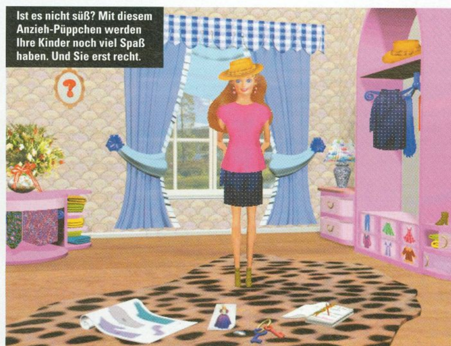
Wie kommt das Ei in die Flasche? Und wie kommt es wieder heraus?

Klar, die Amis sind notorische Bastler, und wenn man sie nur ließe, würden sie bestimmt aus Klingeldraht, Fliegengitter und Kaugummis überlichtschnelle Raumschiffe bauen. Zum Glück lässt sie niemand, stattdessen toben sie sich auf freeweb.pdq.net/headstrong/Default.htm aus. »Bizarre Stuff You Can Make in Your Kitchen« (bizarres Zeug, dass Sie in Ihrer Küche basteln können) heißt die Seite, und genau das bietet sie auch: Kristalle züchten, Strom aus Zitronen erzeugen, ganz, ganz einfache Motoren bauen (oder sogar ein paar noch einfachere), und Milch in Leim verwandeln – das ist der Stoff, aus dem die Träume Ihres Neffen sind. Am besten gefiel uns jedoch die Seite mit den »dämlichsten Dingen, die mit Eiern veranstaltet werden können«. Für einige der technischeren Basteleien sind freilich gute Englischkenntnisse erforderlich. **(jn)**

BIZARRE ANWENDUNG

FASHION BARBIE

Ein historischer Versuch: Die Firma Topos traut ihren Kunden viel zu, sehr viel sogar.



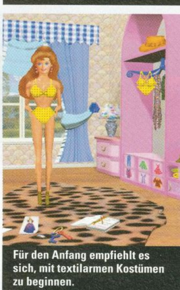
Ist es nicht süß? Mit diesem Anzieh-Püppchen werden Ihre Kinder noch viel Spaß haben. Und Sie erst recht.

Die Schnittmuster drucken

	Meine Puppe		Standard	
Höhe	187,0	cm	30.0	cm
Rückenbreite	50	cm	6.5	cm
Taillengröße	59.2	cm	7.7	cm
Hüftgröße	106.2	cm	13.0	cm

Drucker QMS 2060 Print System on QMS 2060 Print System

Knapp zwei Meter große Puppen sind selten, aber das Programm ist darauf vorbereitet.



Für den Anfang empfiehlt es sich, mit textilarmen Kostümen zu beginnen.







Die ersten drei Arbeitsschritte im Überblick: Kleid aussuchen – Schnittmuster ausdrucken – anschaulicher Anleitung folgen.

Womit spielen kleine Mädchen am liebsten? Mit Puppen. Und womit können sie eher wenig anfangen? Unfreundliche Gerüchte besagen: Mit dem PC!

Setzt da ein Programm, das eben diesen Mitgliedern unserer Gemeinschaft die Schneiderkunst nahe bringen will, auf die richtige Klientel?

Aber ja

Stünde uns in eben diesem Moment der Vorstandsvorsitzende von Topos gegenüber, wie würde er antworten? »Wir befinden uns im Medienzeitalter. Eine neue Generation wächst heran, umfassend gebildet, vielseitig interessiert. Mit Computerprogrammen haben jüngere Jahrgänge keinerlei Probleme mehr. Erst letztens half mir mein 5-jähriger Sohn bei der Erstellung der Bilanzen, während meine 3-jährige Tochter mit mir über die Wahlaussichten von Al Gore und George Bush diskutierte. So ein wenig Schneiderei erledigen die Kids heutzutage doch mit links. Das macht ihnen Spaß, das schafft Arbeitsplätze.« Ja, so oder ähnlich würde sich der Topos-Mann äußern. Kein Zweifel.

Kleinere Probleme

Der Blick auf eine typische Schnittmuster-Anleitung, nehmen wir einmal die für den unsichtbaren Rock, schwächt unsere Begeisterung etwas ab. »Die Länge des Rockes ist fünf Zentimeter ... Du brauchst ein einfaches Stück Stoff ... Den Schnitt auf die falsche Seite des Stoffes legen (7x6,5 Zentimeter), einzeichnen, Nahtzugaben und Punkt 4 umreißen .... die Vorderteildetails des Rocks zusammenfügen und die Mittelnaht entlang der Linie 5 und 6 (der Stich muss 5 Millimeter breit sein) steppen ... die Naht fixieren ... und so weiter.« Stimmt, so viel Fachchinesisch ist da gar nicht bei. Will sagen, könnte schlimmer sein. Ich habe aber leider dennoch kein Wort verstanden. Allerdings bin ich auch kein kleines Mädchen.

Das wird schon

Allen Gedankenspielen zum Trotz: So weit ist unsere Jugend noch nicht. »Für Kinder ab vier Jahren« steht auf der CD-Hülle. In dem Alter können die wenigsten lesen, geschweige denn eine komplizierte Anleitung verinnerlichen. Mit acht meistens auch noch nicht. Oder unterläuft uns da nur ein schwerer Gedankenfehler? Vielleicht will Topos ja ganz andere Dinge erreichen. Zum Beispiel einen harmonischen Abend von Vati zusammen mit seiner Tochter arrangieren. Stellen Sie sich nur diese Idylle vor. Mutti sitzt vor dem Fernseher, kuckt die Sportschau und trinkt ein Bier, sie mag den PC nämlich nicht. Vati schon. Er war es, der seiner Tochter »Puppenkleider selbst gemacht!« schenkte. »Da wird sich die Kleine freuen!«, dachte er. Und nun darf er schneidern, dass die Schwarte kracht. Sonst weint die Tochter. Und Mutti hält sich raus.

»Mit Papi am Computer!«

Sie können dieser Vorstellung nicht so viel abgewinnen? Na, hören Sie mal. Immerhin sind sogar Schnittbögen für echt große Puppen (selbst über 1,90 Meter) möglich. Die haben dann zwar eine Hüftbreite von weit über 100 Zentimeter und müssen erst einmal gebaut werden. Aber für seine Tochter sollte einem nichts zu schaden sein. **(uh)**

PUPPENKLEIDER SELBST GEMACHT!

Hersteller:	Topos
Preis:	ca. 20 Mark
Hardware-Minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM, Windows 95/98
Praktischer Nutzen:	Vati lernt schneidern.
Originalitätsfaktor:	Größer als die zu erwartenden Kleider – so etwas gab es noch nicht.
Mögliche Folgeschäden:	Vati bricht zusammen – er hat zu viel geschneidert.
Das PC-Player-Fazit:	Märchenhaft: Erstellen Sie mit wenig Stoff sieben Röcke auf einen Streich!

STEFFIS MAILBOX



Wer war der pixelige Mann in der letzten Vorschau? Wo steckt Tex Murphy? Und warum gab es die letzte PC Player nicht überall pünktlich am Kiosk? Die Antworten gibt es natürlich hier ...

WO IST HEINI?

Was ist mit Euren Ex-Redakteuren? Ich warte seit dem Weggang von Chef Lenhardt, der ja angeblich Auslands-Korrespondent sein soll, vergeblich auf einen Test von ihm! Dabei hatte er die zynischsten und gleichzeitig treffendsten Kommentare auf Lager, die einen gewissen »Pep« in die Tests gebracht haben. **(Manuel Sinwel)**

Wie jeden Monat habe ich gerade begeistert die neueste Ausgabe der PC Player durchgelesen. Und was sehe ich da in der Vorschau auf die November-Ausgabe? Ihr bringt uns Heini Lenhardt zurück. Das ist doch Heini? Das muss Heini sein! Ich sage danke, danke, danke!!! **(Jan Schneider)**

Könnte es sein, dass es sich auf dem unkenntlich gemachten Bild in der letzten Vorschau um den guten alten Heinrich handelt, der endlich wieder aus den Staaten zu uns zurückkehrt? **(Thomas Rott)**

Heinrich hat ja in den letzten zwei Jahren doch noch den einen oder anderen Artikel für die PC Player geschrieben. Und Ihr habt alle recht mit Eurer Vermutung: Ab sofort schreibt Heini wieder bei uns, und zwar als Vollzeitkraft! Zwar konnten wir ihn nicht aus dem amerikanischen Berkeley weglocken, aber das soll nicht unser Schaden sein – denn so sitzt er in direkter Nähe zu den vielen Entwicklern in San Francisco und natürlich der US-Future-Filiale imagine media. Auch wir freuen uns auf viele schöne Artikel von ihm!



Wieder da: Heinrich Lenhardt.

WO STECKT TEX MURPHY?

Was ist eigentlich aus dem guten alten Tex geworden? Ist nach »Tex Murphy: Overseer« noch eine Fortsetzung geplant? Ich finde es schade, dass Adventure-Spiele so vernachlässigt werden. **(Holger Kreetz)**

Tja, leider plant Access zurzeit kein weiteres Tex-Murphy-Abenteuer. Ob es an der momentanen Adventure-Flaute liegt oder daran, dass die Produktion der Spiele wegen der Videoaufnahmen so teuer geworden ist – wir werden wohl abwarten müssen.

EVERQUEST UND STAR WARS

Ich habe vor ein paar Monaten mal auf einer »Everquest«-Seite gelesen, dass es ein Multiuser-Onlinespiel im Star-Wars-Universum geben soll, welches im Everquest-Stil gehalten ist. Habt Ihr da Informationen? **(Rene Lüchinger)**



Leider nicht Rene, denn ansonsten hätte Martin aus der News-Abteilung schon sicherlich etwas zu diesem Thema geschrieben. Tatsache ist, dass Verant (die Everquest-Macher) und LucasArts an einem Massively-Multiplayer-Onlinespiel arbeiten. Aber auf der ECTS war noch nichts zu sehen. Sobald wir irgendwelche Information haben, veröffentlichen wir die natürlich. Übrigens: Auch BioWare arbeitet mit LucasArts zusammen an einem Star-Wars-Rollenspiel!

WO BLEIBT DIE PC PLAYER?

In Eurer letzten Ausgabe habt Ihr geschrieben, dass die nächste PC Player am sechsten September erscheint und alle Abonnenten sie wie immer früher bekommen. Jetzt ist der besagte sechste September und bei mir ist noch immer keine Spur von der PC Player. Nun sitze ich als gutgläubiger Abonnent hier und warte verzweifelt auf die nächste Ausgabe, aber sie kommt nicht. Was hat das zu bedeuten? **(Joachim Rademann)**

In meiner Region war die aktuelle Ausgabe der PC Player 10/2000 auch am 07.09.2000 noch nicht zu bekommen. Da dies seit Jahren erstmalig passierte, würde mich interessieren, ob es zu Auslieferungsschwierigkeiten wegen Streik, Logistikproblemen oder Ähnlichem gekommen ist. Oder wurde die aktuelle Ausgabe sogar wegen der Beschreibung oder dem Test eines indizierten Spieles vom Markt genommen? **(Stefan Gehrke)**

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.



Mitnichten, Stefan, mitnichten. Es war nur so, dass wir noch unbedingt den »Anno 1503«-Event und natürlich die brandheißen Infos wie Bilder von dort mit in die Ausgabe bekommen wollten. Und in einem Riesen-Kraftakt von Redaktion, Layout, Druckerei und Vertrieb haben wir das auch geschafft – leider kam das Heft in einigen Teilen Deutschlands deshalb erst ein oder zwei Tage später in die Geschäfte. Wir bitten um Entschuldigung!

PC PLAYER EINGESTELLT?

Ich war soeben im Zeitschriftenladen und wollte mir die neue PC Player kaufen. Dort wurde mir dann gesagt, dass die Zeitschrift eingestellt sei. Können Sie mir bitte sagen, ob dies zutrifft? **(Frank Ehner)**

Kompletter Schwachsinn! Aber vielleicht können Sie uns sagen, welcher Zeitschriftenhändler das war? Dann könnten wir nämlich das Future-Rollkommando schicken und ... ach, lassen wir das ...



Die Zerg: Schmutzfinken, Ekelpakete oder einfach nur zu gut für Udo?

SIND WIR NICHT FOTOGEN?

Wie kommt Udo Hoffmann dazu, mich auf Seite 145 in der Ausgabe 10/2000 als Schmutzfink zu beschimpfen? Wer Zerg spielt, muss nicht dreckig sein. Ich züchte zwar Pilzkolonien in alten Pizzaschachteln, aber ich bin kein Schmutzfink, ich hoffe lediglich, das sie demnächst zu Tiefenkolonien mutieren.

Sehr schön fand ich dagegen das Teambild im Editorial: Luc hat nicht wie letztes Mal so feist in die Kamera gegrinst, Udo (der Schmutzfink!) sah nicht wieder so traurig aus, und Manfred hat es geschafft, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren – die Kamera. Eine Frage habe ich aber hierzu noch: Wie schafft Ihr es, Martin umzukleiden, wenn er den ganzen Monat auf das nächste Bild wartet? Für mich sieht es so aus, als hätte er sich seit der letzten Ausgabe nicht von der Stelle gerührt. **(Sören Müller)**

Ich glaube, Udo kann die Zerg einfach deshalb nicht leiden, weil sie ihn bei »Starcraft« immer fertig machen. Gegen den Gebrauch von Waffen, die nicht der Genfer Konvention entsprechen, war er allerdings schon vorher, deshalb hasst er schimmlige Pizzakartons.

Martin hingegen halten wir gerne frische Pizza vor die Nase, dann grinst er stets selig und rührt sich nicht mehr; wir können ihn anschließend so umziehen, wie wir es für richtig halten. Es soll auch Aufnahmen von ihm in Anzug und Krawatte geben, doch angeblich sind die beim letzten Umzug verloren gegangen. Jedenfalls funktioniert der Pizza-Trick immer – zumindest solange, bis er sie aufgegessen hat.

CD-INHALTE

Könntet Ihr nicht jedes Mal die neue Beta von »Counter-Strike« auf die Cover-CD brennen? **(Mauro Müller)**

Was die Videos auf den Heft-CDs betrifft, so sieht es trockener aus als in der Sahara! Die paar Frames, die Ihr da bringt, sind für mich absolut zu wenig! Ich würde es durchaus verkraften, wenn es dann weniger (oder gar keine) Vollversionen mehr geben würde. Wenn das nicht machbar ist, dann nehmt doch wenigstens die pdf-Datei mit dem Rückblick auf die letzte Ausgabe weg. **(Michael Eglseer)**

Ach, wenn Ihr wüsstet, wie Jochen und Luc jeden Monat kämpfen müssen, um den kostbaren CD-Platz zu verteilen! Da sind ja nicht nur Vollversionen, Demos und Videos drauf, auch die Datenbank liegt auf der Scheibe, genauso Patches und Treiber. Und die sind ja mittlerweile auch schon mehrere Megabyte groß. Lieber Michael, über die Vollversionen freuen sich doch die allermeisten Leser, aber wir haben trotzdem Dein Flehen erhört und die pdf-Datei von der CD verbannt. Und an Videos herrscht doch diesmal mit 15 Clips wirklich kein Mangel mehr, oder?

KEINE ECHTE STEUERUNG

Der Tester des Siemens Gamebirds hat sich offensichtlich nicht sonderlich mit der Modellfliegerei beschäftigt. Die vorgestellte Hardware ist nämlich eine Mode-1-Fernsteuerung (Gas liegt rechts). Bei R/C-Piloten ist Mode-2 (Gas liegt links) allerdings mit etwa 70 Prozent häufiger vertreten als Mode-1 (ca. 20 Prozent), die restlichen 10 Prozent legen das Gas auf einen Schieberegler (Kanal 5). Meistens kann man durch eine Hardwareänderung (Austausch einer Feder) zwischen Mode-1 und Mode-2 umschalten. **(Markus Schabel)**

Tja, da rächt es sich wieder, dass wir keinen R/C-Piloten in der Redaktion haben. Aber Martin meinte, er gibt lieber mit rechts Gas, ist ja wie im Auto. Trotzdem bleiben wir bei unserer Behauptung: Das Gerät ist wirklich eine ehemalige Funkfernsteuerung.



Mode-1 oder Mode-2? Echte Fernsteuerung oder nicht?

ROLAND, WOHIN GEHST DU?

Was wird aus Roland Austinat? Sieben PC-Player-Jahre – in dieser Zeit ist er mir ans Herz gewachsen ist und ich finde es sehr schade, dass er nun abhaut. Nun ja, auch ich wünsche ihm viel Glück und hoffe natürlich, dass er den ein oder anderen Artikel schreibt. Würde mich jedenfalls sehr freuen. **(Sebastian Brings)**

Roland seinerseits freut sich gerade so über seine neue Arbeit als Chef bei der »Video Games«, dass er doch glatt seine Haare hat abschneiden lassen (siehe auch Finale Seite 230)! Und wenn er nichts für uns schreiben will, dann wird er eben dazu gezwungen! Na ja, wahrscheinlich bitten wir doch eher freundlich ... Er wird uns jedenfalls erhalten bleiben.

REPORT AUS MAINZ

Ich wollte nur einen Kommentar zum ARD-Bericht »Mord per Mausklick: Die brutalen Computerpartys unserer Kinder« über LAN-Partys loswerden. Meiner Meinung nach ist die Reportage total einseitig zusammengeschnitten worden, so wurden zum Beispiel nur die Spieler gezeigt, die sich mehr oder weniger versprochen haben. Es ist ekelhaft anzusehen, wie sich Leute, die zum ersten Mal ein Everglide-Pad gesehen haben, in solche Themen wie LAN-Partys einmischen. Auf solch manipulierende Fragen wie »Warum macht es Spaß, Leute zu erschießen?!« musste ja die gewünschte Antwort kommen: »Für mich ist das ein Spiel.« Und jetzt denken wahrscheinlich viele Eltern »die sind ja so krank, für die ist das Morden ein Spiel«. Aber wenn der befragte Spieler geantwortet hätte, was für ein »Mordsspaß« das wäre, käme das gleiche Ergebnis heraus. **(Alexander Glanz)**

Tja, das ist halt investigativer Journalismus. Uns in der Redaktion ist auch klar, dass der Report aus Mainz es versäumt hat, eine objektive Darstellung von LAN-Partys zu geben. Das ist wirklich bedauerlich, aber solange solche Sendungen im Fernsehen laufen, wird es nie ein der Realität entsprechendes Bild von Computerspielern geben.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

VORSCHAU

PC PLAYER 12/2000 ERSCHEINT AM 4. OKTOBER*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

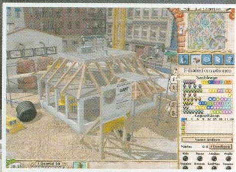
WEIHNACHTSFEUERWERK

EIN KESSEL BUNTES

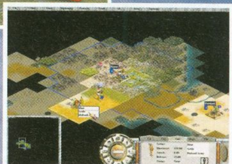
Allmählich kommt die Spiele-Produktionsmaschinerie wieder in Gang – und es steht zu befürchten, dass der Sack vom Nikolaus ein weiteres Mal mit mindestens der Hälfte der Jahresproduktion überfüllt sein wird. Zwei ganz heiße Kandidaten für diese Völlerei wären beispielsweise das Rollenspiel **Baldur's Gate 2** und das Eishockey-Spektakel **NHL 2001**, welche beide den Redaktionsschluss der vorliegenden Ausgabe verpasst haben.

Dasselbe Schicksal ereilte die **Heroes Chronicles**, so dass Strategen ebenfalls etwas für den Wunschzettel haben. Aber es gibt auch Neuigkeiten, zumindest mit ein bisschen Glück (könnte ja mal vorkommen, oder?), wobei uns etwa Activisions Weltensimulation **Call to Power 2** einfällt. Oder auch **Pizza Connection 2**, die von Software 2000 gebackene Ikone des guten Geschmacks. Für die schnellen Jungs kommen hingegen **Midtown Madness 2** oder **Superbike 2001** in Frage, ersteres eine verkehrsordnungszersetzende Raserei durch London und San Francisco, das andere eine coole Motorradhatz mit mindestens 150 PS!

Und wenn's noch etwas mehr Action sein darf, dann hat das Nikolausi vielleicht **Metal Gear Solid** dabei, das auf den Konsolen hoch gelobte Action-Adventure-Rollenspiel. Oder gar **The Fallen**, einen feinen Star-Trek-Genremix, der genau da anfängt, wo die letzte Staffel von »Deep Space 9« endete. Dies natürlich nur für die braven Jungs, alle anderen müssen Ruten flechten oder Rentiere füttern.







LUFTIG

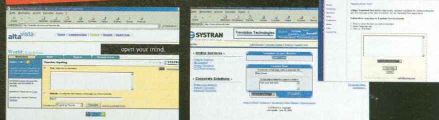
NUR *FLIEGEN* IST SCHÖNER





Novalogic ist so etwas wie ein Synonym für gediegene Flug- und andere technische Simulationen – keine große Nachricht so weit. Wenn Sie aber wissen wollen, was noch alles hinter diesem unscheinbaren Namen steckt, dann werfen Sie doch einen Blick auf das Firmenspecial unseres Fluglotsen Martin!

MISSVERSTAND



DAS KOMMT UNS SPANISCH VOR

Was tun, wenn die einzige erreichbare Spielelösung in Englisch verfasst wurde, Sie diese Sprache aber nicht so gut beherrschen? Webbasierte Übersetzungsprogramme bieten die Lösung. Theoretisch. Was aber können diese Translatoren tatsächlich? Gibt es inzwischen welche, die wirklich brauchbare Ergebnisse liefern? Als Schweizer für internationale Fragen dieser Art prädestiniert, liefert unser Luc in seinem Fetisch-Special Antworten ...

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

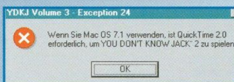
DIE FÜNF WICHTIGSTEN GRÜNDE, WARUM SIE AUF WINDOWS ME UMSTEIGEN SOLLTEN.

5. Alle Nachbarn werden Sie beneiden.
4. Die Verpackung macht sich gut im Regal.
3. Es ist keine Herausforderung mehr, Spiele unter Windows 98 zu installieren.
2. Die neue Alpha-Blending-Startleiste sieht superschick aus.
1. Bill benötigt jeden Pfennig, um die drohende Zerschlagung von Microsoft abzuwehren.

JACK IST VERRÜCKT

Nicht nur der Moderator von »You don't know Jack 2« ist überdreht, auch sein Installationsprogramm hat manchmal ein paar Probleme. Zum Beispiel, wenn Sie es auf einem Windows ME-Rechner installieren wollen, wie unser Leser Torsten Gebhardt feststellte.

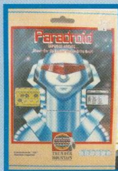
Beachten Sie in diesem interessanten Fenster bitte folgendes:



Schon während der Installation fordert Jack seinen Gästen alles ab.

1. **Mac OS 7.1? Hat Microsoft doch bloß Apple kopiert?**
2. **Im Titel (links oben) steht YDKJ Volume 3, Torsten besitzt aber nur den zweiten Teil!**

JOCHEN IST BESESSEN



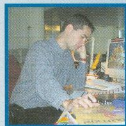
Der gelbe Paradroid – eingeschweißt eine echte Wertanlage.

Als Hardware-Redakteur verdient man ganz gut, wie uns diesen Monat Jochen bewies. Auf der Internetseite »ehammer.de« erwarb er für 75 Mark das Spiel »Paradroid« aus dem Jahre 1985 – noch original verschweißt. Dieses Schätzchen für den C 64 wandert nun unberührt in sein großes Spielarchiv, wo er es vermutlich jeden Ostersonntag hervorkramen und die geschmackvolle Packung bewundern wird. Vielleicht gelingt es ihm aber auch, das Spiel in fünf Jahren für 750 Mark an einen noch wilderen Spielesammler zu verkaufen. Hm, gar nicht mal so dumm. Wie viel wollte der Typ auf eBay.com noch mal für »Zak McKracken«?

ROLAND IST KURZ

Roland Austinat war bekanntlich bis vor kurzem Redakteur für die PC Player – und das gleich sieben geschlagene Jahre lang. Eine arbeitsintensive Zeit, in der er es offensichtlich niemals zum Friseur schaffte. Oder ruhte sein Kreativitätspotenzial etwa wie einst bei Samson in den Untiefen seines prächtigen Haarschopfs? So wurde zumindest in der Redaktion spekuliert.

Aber wie eilte Roland kürzlich an seinen »Video Games«-Chefschreibtisch? Sehen Sie selbst. Musste er in seinem neuen Job schon so viele Haare lassen? Oder ist es Future-Politik, leitende Angestellte nur mit anständigem Haarschnitt zuzulassen? Aber warum hat dann auch Udo auf einmal so kurze Haare? Fragen über Fragen ...



Schau genau: Dieser elegante junge Herr ist Chefredakteur Roland Austinat.

FINALE-QUIZ

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen. Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Was ist die größte Überraschung in der brandneuen Fußballsimulation »Bundesliga Stars 2001«?
(siehe auch Test auf Seite 144)

a) dass Christoph Daum wieder diese schicke Frisur hat.
b) dass Unterhaching noch in der Bundesliga spielt.
c) dass es EA Sports immer und immer wieder gelingt, ein und dasselbe Spiel mit einem anderen Namen neu zu verkaufen.

UND BALDUR SCHLÄFT

Warum erscheint »Baldur's Gate 2« diesen Monat nicht? Baldur hat verschlafen, wie ein großer Artikel in der Tageszeitung »Die Welt« im September akribisch darlegte. Er sei, so war dort zu lesen, eine Gestalt mit »schneidendem Schwermut« und besäße außerdem eine »bleischwere kulturelle Symbolik«. Ein wenig Verspätung gehört da wohl einfach dazu.

Sie sehen so verwirrt aus? Kleiner Scherz – in Wirklichkeit ließ sich der Autor über den isländischen Gott Baldur und eine gleichnamige Oper aus. **(uh)**

Baldur lebt, er hat nur 1000 Jahre geschlafen

Das norwegische Bergen und Islands Hauptstadt Reykjavik feiern als Kulturstädte 2000 ihre Selbstständigkeit

Von Volker Tarnow

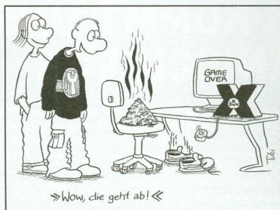


Der Gott Baldur, laut George Dumézil eine Gestalt mit „schneidendem Schwermut", ein fremder Spätling in der germanischen Mythologie, darf als Allegorie nordischer Kultur schlechthin gelten. Sein Tod und seine stets christologisch gedeutete Auferstehung nach dem großen Weltgericht besitzen eine bleischwere kulturelle und politische Symbolik.

Reykjavik weiß, welche Bilder es mit „Baldur" beschwört. Und in Bergen wird man die Botschaft genauso leicht entschlüsseln: Die alte Größe ist vergangen, aber wir haben überlebt.

Baldur schläft. Aber in der nächsten Ausgabe wird er ganz sicher erwachen.

tikis MS-SpielDOSe



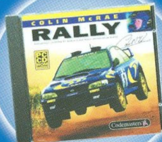
Die größte Spiele-Compilation der Welt!

Die Pyramide®



Futter für Ihren PC!

z.B.:



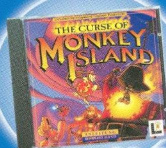
20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Vobis, Office World, ProMarkt Wegert, real,- Marktkauf, dixi, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Atelco, sowie im gutsortierten Fachhandel.

ak tronic® SOFTWARE & SERVICES

www.software-pyramide.de

freecall INFO-LINE: 0800/ 25 25 800